POR SÓLO 3,99€

Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES Nº. 128 • SEPTIEMBRE 2005

Micromanía 20 años 1985-2005

Micromanía





¡¡TOLKIEN VUELVE A TU PC!! ¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA 2

¡Descubre el gran secreto del Anillo!

NUEVAS IMÁGENES

¡¡Antes que nadie!!

GHOST RECON 3

Así será la guerra del futuro

A EXAMEN

Todas las novedades

SCAR
FAHRENHEIT
MOTO GP 3
MYST V: END OF AGES
NORTHLAND
Y MUCHAS MÁS...

REPORTAJE EXCLUSIVO

THE MATRIX PATH OF NEO

¡Ahora tú serás el Elegido!

REPORTAJE

Todos los juegos

TIPO GTA

¡Elige el tuyo!



ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS

RETROMANÍA 1991

La explosión de la Aventura

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

editorial



¡Este mes vas a jugar hasta que te hartes!

Bienvenido, un mes más, a Micromanía. No sé a ti, pero a mi las vacaciones se me han pasado en un suspiro. Sin que en redacción nos diéramos apenas cuenta nos hemos plantado en septiembre en un abrir y cerrar de ojos. Llega la vuelta a los estudios o el trabajo –según te toque– y a la rutina diaria... menudo agobio, ¿verdad? Pues, para serte sincero, aquí teníamos ya ganas de volver... No, no es que nos hayamos vuelto locos –¿o sí?– y no nos gusten las vacaciones. Lo que pasa es que sabíamos que este número de Micromanía que tienes entre las manos iba a ser muy especial. Y estoy seguro de que ya te has dado cuenta del porqué, ¿me equivoco? En efecto, en Micromanía las vacaciones de verano nos han sentado tan bien que nos hemos vuelto locos del todo –bueno, pues parece que al final sí lo estamos un poco– y decidimos que la vuelta te sería más llevadera regalándote no un juego, como todos los meses, sino dos.... ¡Y menudos dos! El Primero, incluido en el DVD, «Cycling Manager 2». Y el segundo... pues nada menos que ¡«Splinter Cell»! Sí, sí, deja de pellizcarte, que no estás soñando. Y, además, tienes la posibilidad de conseguir otro juego gratis, gracias a una promoción especial que encontrarás en páginas interiores.

Y, como ya habrás visto en la portada de este mes, las novedades y bombazos de Micromanía en septiembre no se quedan sólo en el espectacular regalo de «Splinter Cell». Seguro que la portada de este mes también te ha llamado la atención, y es que una exclusiva como la de un nuevo juego de «El Señor de los Anillos» no es algo que se vea todos los días. Pues sí, a nosotros también nos cogió casi por sorpresa... «La Batalla por la Tierra Media 2», ¡casi nada! Vaya juegazo que está preparando EA y que ha llevado en el más absoluto secreto... hasta que ha llegado Micromanía para enseñarte las primeras imágenes y contarte todo lo que de momento sabemos de él. Pero, como siempre, aquí no acaba la cosa y, si no te lo crees, fíjate: un reportaje enorme sobre «Path of Neo», otro sobre los juegos herederos de «GTA», las primeras impresiones de «Black & White 2», «Fable», «Ghost Recon 3»... análisis de «Fahrenheit», «Moto GP 3», «Myst V»... solución completa de «Republic Commando». Vamos, que la vuelta de las vacaciones no podía ser mejor. Y, encima, con el impresionante «Splinter Cell» como regalo extra, que hay que sumar al DVD de este mes... ¡te vas a hartar de jugar! Y, bueno, ya sabes que si lo deseas, puedes apuntar mi email y contarme lo que quieras. Nos vemos el mes que viene.



En Micromanía tiramos la casa por la ventana y te regalamos dos juegos, así, por la cara

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Tomás González (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Saúl de la Aldea

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M.J. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, A. Trejo, J. Moreno, D. Monge, D. Monteiro, J. Traverso, D. Rodríguez, J. Dombriz, D. de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona, Rosa Juarez

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: **York Agency, S.A.**
México: **Pernas y Cía, S.A. de C. V.**
Venezuela: **Distribuidora Continental**

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
12/2005
Printed in Spain

ARI Asociación de Revistas de Información



HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

SUMARIO

Pág. 122

Reportaje

TOM CLANCY'S GHOST RECON 3
Una de las más populares series de acción táctica prepara una nueva entrega, ¿estás preparado para el combate?

Pág. 44

Reportaje

THE MATRIX. PATH OF NEO
La lucha no ha acabado para Neo. Descubre cómo será su próxima aventura en este reportaje en exclusiva.

Pág. 32

Preview

BLACK & WHITE 2
Ya hemos jugado con la primera versión del gran proyecto de Lionhead y te contamos cómo será.

Pág. 52

Review

FAHRENHEIT
Dicen de este juego que está llamado a revolucionar el mundo de la Aventura. ¿Quieres saber por qué? Nosotros te lo explicamos con todo detalle.

En este número

Revista Micromanía Nº 128 - Septiembre 2005

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!

¡¡De regalo!! DVD para PC con 7 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO



Este mes el juego completo original «Cycling Manager 2», las revistas de 1991 en PDF, las mejores demos del mes –«Moto GP 3», «Fahrenheit», etc.– y mucho más...



Pág. 22

Reportaje

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA 2
La guerra vuelve al mundo de Tolkien y hemos sido los primeros en verlo. ¿Te vienes a la Tierra Media?



Pág. 78

Solución

STAR WARS. REPUBLIC COMMANDO
Los enemigos de la República no descansan, pero con nuestra ayuda podrás barrerlos de la galaxia.



Reportaje

LOS HEREDEROS DE GTA
La serie «GTA» ha creado escuela. Te mostramos sus mejores "alumnos".

Pág. 92

índice por juegos



▲ «Starship Troopers» alterna niveles cuya acción transcurre en entornos exteriores con otros en interiores como laboratorios, minas o... iglups!, nidos de insectos.



▲ En el campo siempre hay bichos y, a la inconveniencia de un picnic entre hormigas, hay que sumar el mal carácter que tienen.

Ya está a punto «Starship Troopers» para su estreno, este otoño, en tu PC

La nueva acción que invadirá tu PC

Desecha esa idea que tienes de las hormigas como insectos débiles y laboriosos. Éstas no tienen nada de lo primero y sí son laboriosas, sí... ¡en su empeño de exterminar humanos!

➔ Acción ➔ Empire Interactive ➔ Noviembre 2005

Empire y Strangelite ya tienen casi a punto el tantas veces anunciado y retrasado «Starship Troopers», adaptación de la película del mismo nombre inspirada en la novela de Robert A. Heinlein. Tanto libro como film nos sitúan en un futuro en el que tropas de élite se enfrentan a unos alienígenas insectoides con las peores intenciones contra los humanos.

Cinco años después de los hechos de la película, la Federación está a punto de perder la guerra contra los bichos. Un punto clave, el planeta minero Hesperus, está a punto de sucumbir mientras la Infantería Móvil lo defiende de manera desesperada.

«Starship Troopers» te dejará pegado al asiento con sus batallas masivas y una acción de altísima intensidad

Las batallas masivas y épicas de la película, junto con el caos y la violencia de las mismas, se recrea a la perfección en «Starship Troopers». Strangelite ha desarrollado para ello un motor gráfico, de nombre «SWARM», capaz de incluir más de trescientos enemigos en pantalla de forma simultánea. El espectáculo, pues, está asegurado.

Como en cualquier juego del género, «Starship Troopers» te ofrecerá una notable variedad de armas con diversos efectos y eficacia, diecinueve tipos de enemigos y una docena de niveles a los que enfrentarte, que combinan acción a escala épica con misiones de infiltración en las que estarás completamente solo, además de una gran variedad de entornos tanto de interior como de exteriores. Y esto, sin contar los modos multijugador, con opciones cooperativas para soldados de asalto y, por descontado, el consabido "deathmatch". Todas estas promesas se harán realidad en los próximos meses, antes de Navidad.

Amplía su capacidad multijugador

Imperivm III, más online

➔ Estrategia ➔ Haemimont ➔ FX Interactive ➔ Septiembre 2005

Este mes reaparece «Imperivm III» que reeditado en la serie Premium se lanza a 9,95 euros. La última versión de este juego de estrategia aprovecha su relanzamiento para incorporar algunas novedades en forma de sensibles mejoras para el modo multijugador. Gracias a un acuerdo con el portal de juego online GameSpy, el juego incluye una interfaz capaz de buscar y gestionar rivales para nuestras batallas, a diferencia de la versión original, en la que teníamos que conocer previamente la IP del jugador al que nos quisiéramos enfrentar. FX organizó un período de "beta testing" para probar y ajustar este nuevo modo, completando el cupo de solicitudes en la mitad del plazo previsto y confirmando la fuerte demanda e interés que hay entre los aficionados por este modo de batalla online. ■





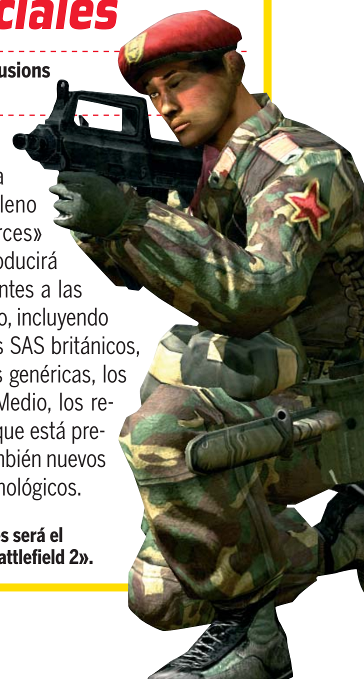
▲ «Imperivm III», editado ahora en la serie "Premium", añade un modo online que animará las batallas multijugador.

Primera expansión para «Battlefield 2»

Alístate en las Fuerzas Especiales

➔ Acción multijugador ➔ Digital Illusions ➔ Electronic Arts ➔ Invierno 2005

«Battlefield 2» se extiende a nuevos frentes en una expansión que ya ha sido confirmada y que está en pleno desarrollo. Su título, «Special Forces» anuncia su temática principal, introducirá seis personajes nuevos pertenecientes a las fuerzas especiales de todo el mundo, incluyendo los Navy Seal norteamericanos, los SAS británicos, los Spetznaz rusos y tres unidades genéricas, los comandos especiales de Oriente Medio, los rebeldes y los insurgentes. El juego, que está previsto para este invierno, incluirá también nuevos vehículos, armas y dispositivos tecnológicos.



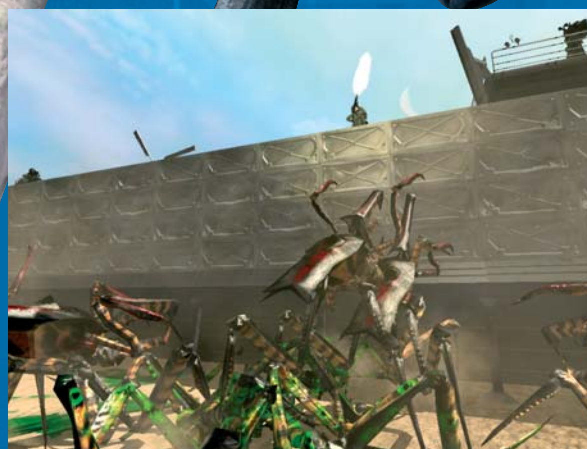
▶ Un puñado de interesantes novedades será el aliciente para jugar todavía más con «Battlefield 2».



▲ El juego te meterá de lleno en batallas masivas contra ejércitos de centenares de alienígenas y en misiones de infiltración, en solitario.



▲ «Starship Troopers» te ofrecerá varios modos multijugador, para enfrentarte a otros jugadores o cooperar para acabar con los bichos.



▲ Tendrás nueve tipos de armas a tu disposición. Y, creenos, tendrás que aprovecharlas a fondo dada la fortaleza de los ejércitos de los bichos.

La cifra

Acclaim Entertainment GmbH

100.000

dólares es la cantidad que, según Newsday.com, se puede pagar por el nombre de la compañía Acclaim, ahora en bancarrota, y cuyos derechos se han intentado vender a Central Investment Holdings. Otra cifra es la de 120.000 dólares, que componen la oferta que Crave Entertainment habría presentado por las licencias de «Dave Mirra Freestyle BMX» y «ATV Quad Power Racing 2». Todavía no se conocen los planes que puedan tener ninguno de los dos compradores. ■

Neil Armstrong en la Campus Party

De Valencia a la Luna

➔ Industria ➔ Julio 2005

La conferencia impartida por el legendario astronauta norteamericano fue uno de los atractivos de la cita celebrada entre el 25 y el 31 de julio pero no el único, como saben los miles de asistentes que disfrutaron de una intensa semana en Valencia: las competiciones LAN de Stadium 2005, la creatividad de CampusCrea, talleres de robótica y lucha de robots en Campusbot, Software Libre, Modding, Astronomía, Consolas, Desarrollo de juegos... y, por supuesto, cada una de éstas áreas repleta de fiestas, conferencias o talleres. Y, por si hubiera posibilidad de que alguien encontrara un minuto libre, actividades paralelas como el I Foro de Debate sobre los Derechos en el Mundo Digital o la Muestra de Cine de Ciencia Ficción. ■



▲ Toda una leyenda viva: el primer hombre que pisó la luna animó este año la Campus Party.



▲ Un año más, todo un éxito de público: la asistencia a la Campus rondó las 5.500 personas inscritas.

últimahora



¿Qué planea Ensemble? La aparición de un anuncio en que el estudio responsable de «Age of Empires» buscaba un experto en juegos multijugador masivos, ha provocado el rumor de que tendrían planes para desarrollar un juego de estas características basado en la mítica serie.

Safaris y atracciones. Se prepara la segunda expansión para «RollerCoaster Tycoon 3», el juego para crear y gestionar un parque de atracciones. "Wild!" saldrá previsiblemente en otoño y añadirá animales, espectáculos y zoos, todo con los safaris como temática.



Actualiza tu agenda. Toma nota de dos retrasos: «Hitman. Blood Money» y «Tomb Raider: Legends» retrasan su lanzamiento hasta inicios de 2006. EIDOS asegura que la razón es mejorar el resultado final en ambos, así que hay que suponer que la espera merecerá la pena.

Forceware al cuadrado. Disponible el driver de ForceWare 77.76: estos controladores compatibles con todas las Nvidia, son para usuarios de GeForce basadas en PCI Express, puesto que explotan al máximo configuraciones SLI (2 tarjetas). Ya hay más de 100 juegos con perfiles de configuración específicos.



Continúa creciendo. Euskal Encounter, que tuvo lugar entre los días 22 y 25 de julio en Bilbao, volvió a convocar a miles de aficionados en torno a videojuegos, música digital, programación, grafismo... siempre con un marcado carácter didáctico.

El Termómetro

Caliente

Warcraft sigue renovándose. Mediante el parche v.1.6.0, «World of Warcraft» añade novedades, algunas tan jugosas como el nuevo dungeon Blackwing Lair que permite "raids" de 40 jugadores o la feria itinerante Darkmoon Faire, además de un montón de pequeños cambios y mejoras que ya están disponibles para uso y disfrute de todos sus suscriptores.

Viento en popa a toda vela. El lanzamiento de «Port Royale 2. Imperio y Piratas» no podía haber cosechado mejores resultados y con sólo unas semanas ya es el juego para PC más vendido en nuestro país.

Templado

Art Futura reparte premios. La 16ª edición de Art Futura, que se celebrará del 27 al 30 de octubre, vuelve a convocar premios a la creación de Videojuegos y Arte Digital. Cualquier aspirante de última hora debe darse prisa, pues el plazo termina este mismo mes de septiembre. Las bases se encuentran en ***www.artfutura.org***.

Asheron todavía vive. Uno de los primeros juegos de rol online, «Asheron's Call», se mantiene tan en forma como para estrenar una nueva expansión llamada «Throne of Destiny»... ¡Y eso que la segunda parte del juego ya lleva tiempo en activo!

Frío

Ahora TOCA retraso. La fecha de lanzamiento de «TOCA Race Driver 3» se ha retrasado de finales de otoño, cuando estaba previsto, a febrero del próximo año. En fin, mientras merezca la pena el resultado, nos tocará aguantar la espera.

Imperator, derrocado. Mythic ha anunciado que su juego de rol online, «Imperator», ha sido aparcado indefinidamente. La principal causa de esta decisión es centrarse tanto en «Dark Age of Camelot» como en el futuro «Warhammer Online», que se espera para un lejano 2007.

EA y Valve ya son, de manera oficial, aliados...

Todavía más «Half-Life 2»

➔ Industria ➔ Valve/EA ➔ Distribución



▲ Gracias al motor Source, disfrutarás de versiones actualizadas de los mapas clásicos de «Counter Strike», con mejores y más detallados gráficos.



▲ La nueva edición «Game of the Year» de «Half-Life 2» vendrá cargada de extras para resultar atractiva tanto a los veteranos de la serie como a los recién llegados.



Electronic Arts ha cerrado un acuerdo con Valve por el que se encargará de la publicación y distribución en todo el mundo de las nuevas ediciones de los juegos de ésta, además de futuros proyectos que el estudio de Seattle pueda desarrollar.

Así, ya ha sido anunciada la próxima edición de «Half-Life 2: Game of the Year», un "pack" de lujo que, además del juego original, incluirá «Counter-Strike», «Half-Life 2: Deathmatch» y «Half-Life: Source».

También se ha anunciado la próxima disponibilidad de «Counter-Strike: Source», actualización con el motor Source del conocido "mod" de «Half-Life» que incluirá también «Half-Life 2: Deathmatch» y «Day of Defeat: Source». EA, además, será también quien publicará la inminente versión para Xbox de «Half-Life 2». ■

Ya está listo el editor para «Brothers in Arms»

¡Móntate tu propia guerra!

➔ Herramientas ➔ Gearbox ➔ Ubisoft ➔ Ya disponible

Los aficionados al "modding" ya tienen un nuevo juguetito con el que disfrutar. Se trata de las herramientas de desarrollo de «Brothers in Arms», con las que podrán crear sus propios contenidos para el juego de acción bélica de Ubisoft. Además de nuevas armas y personajes, este SDK permite la creación de nuevos mapas o incluso niveles completos que, posteriormente, se pueden compartir a través de Internet. ■



¿Sabías que...

... Johnathan Wendel, más conocido por "Fatal1ty", es el jugador de PC más laureado de todos los tiempos, tras su décima victoria en un campeonato oficial?



En concreto, "Fatal1ty" ha ganado la final norteamericana de la Cyberathlete Professional League, lo que le ha valido un premio de 15.000 dólares. Además, ostenta también el récord de que estas diez victorias las ha conseguido con cinco juegos diferentes, desde «Unreal Tournament 2003» o «Doom 3» hasta «Painkiller», título gracias al que ha obtenido su último triunfo.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados

*Con el lanzamiento de **«Fahrenheit»** queda un lugar en la lista para **«Rise & Fall»**. Los ajustes de fechas y algún retraso han cambiado de lugar a varios integrantes, pero **«Commandos. Strike Force»** se mantiene como el juego que más tardará en llegar.*



Parrilla de salida

Quake IV



➔OCTUBRE 2005 ➔ACCIÓN ➔RAVEN/id SOFTWARE/ACTIVISION ➔PC

Ya lo tenemos casi, casi encima. ¡Con lo que lejos que parecía estar cuando te lo descubrimos en 2004! Prepárate, porque nos da que va a ser todo un bombazo.

Call of Duty 2

➔OCTUBRE 2005 ➔ACCIÓN ➔INFINITY WARD/ACTIVISION ➔PC/XBOX 360

Si la acción bélica es lo tuyo y disfrutaste como un loco con el juego original, apúntate a la secuela de «Call of Duty», que promete ser de lo mejor del género.

Fable. The Lost Chapters



➔OCTUBRE 2005 ➔ROL ➔LIONHEAD ➔PC

Puede ser una de las estrellas del rol en 2005 y ya falta menos para tenerlo en nuestras manos. Ve pensando en el personaje que te harás para disfrutar de él...

F.E.A.R.

➔OCTUBRE 2005 ➔ACCIÓN ➔MONOLITH/VIVENDI ➔PC

Es uno de los que ya queremos jugar y, desde hace tiempo, una de las mayores promesas del año. Cada vez que vemos algo de él nos parece más impresionante.

Calentando Motores

Black & White 2



➔OCTUBRE 2005 ➔ESTRATEGIA ➔LIONHEAD ➔PC

«Black & White 2» está cada vez más cerca. Y el juego sigue teniendo una pinta estupenda, aunque tengamos que tener paciencia y esperar todavía un poquito más.

The Matrix. Path of Neo

➔NOVIEMBRE 2005 ➔ACCIÓN ➔SHINY ➔PC/PS2

Si siempre quisiste convertirte en Neo, el nuevo juego que Shiny tiene en desarrollo te hará vivir el universo Matrix como nunca imaginaste que sería posible en un juego.

Age of Empires III

➔NOVIEMBRE 2005 ➔ESTRATEGIA ➔ENSEMBLE/MICROSOFT ➔PC

Impresionante se perfila la nueva entrega de «Age of Empires». ¿Volverá a ser una revolución en la estrategia? Por el momento, no puede ser más prometedor...

The Movies



➔NOVIEMBRE 2005 ➔ESTRATEGIA ➔LIONHEAD ➔PC

Un título tan original como sólo los sabe hacer Peter Molyneux, rodeado por toda la magia del cine. Prepárate para conquistar Hollywood y rodar las mejores películas.

En boxes

Rise & Fall. Civilizations At War



➔NOVIEMBRE 2005 ➔ESTRATEGIA ➔STAINLESS STEEL ➔PC

Sólo por la presencia de Rick Goodman en este proyecto las expectativas se han disparado. Pero es que, además, promete ser revolucionario.

El Padrino

➔MARZO 2006 ➔ACCIÓN/AVENTURA ➔EA ➔PC/PS2/XBOX

Un clásico del cine está dispuesto a revivir el mundo de la mafia en un juego espectacular ¿Quieres formar parte de la mafia siciliana y de la familia Corleone?.

Commandos Strike Force

➔2006 ➔ACCIÓN ➔PYRO STUDIOS ➔PC

Cuando ya lo teníamos en las manos, después de probar la primera versión jugable... ¡se retrasó! Y aunque no está confirmada la fecha, se nos ha ido a... ¡2006!



Se confirma «Mánager de Liga 2006» para PC

La otra cara del fútbol

➔ **Mánager Deportivo** ➔ **Codemasters** ➔ **Marzo 2006**

Los aficionados a manejar presupuestos ligueros están de suerte, ya que vuelve la serie de gestión futbolística de Codemasters y aspira a todos los honores: un motor gráfico que aprovechará la potencia del PC en espectaculares partidos 3D, repeticiones y comentarios de J. J. Santos, pantallas de alta resolución que mostrarán el triple de información que las versiones de consola, mayor profundidad y complejidad táctica, infinidad de opciones y posibilidades para el millar de clubes incluidos, historiales... Si ambicionas ser presidente y entrenador de un club deportivo sin gastarte más cuartos que los del juego, ésta es tu oportunidad. ■

Retrasado «El Padrino» hasta marzo de 2006

Primavera con "la familia"

➔ **Acción/Aventura** ➔ **EA Games** ➔ **Marzo 2006**

Desde el primer anuncio que EA realizó, allá por febrero, de que iba a adaptar la legendaria trilogía cinematográfica de «El Padrino» a videojuego, la espera se ha hecho eterna para muchos que siguen con interés las noticias generadas en torno al mismo. Como las negociaciones que EA mantuvo con los protagonistas de las películas para que se involucraran en el proyecto, consiguiendo que algunos como James Caan o el mismísimo Marlon Brando participaran en él. Pero otros actores –y el propio director, Francis Ford Coppola– han rechazado cualquier colaboración o su visto bueno a la adaptación.

Recientemente se ha podido saber que no todas las voces grabadas por Brando podrían ser utilizadas en el juego debido a su delicadísimo estado de salud –falleció poco después– durante la grabación. Y tal vez ésta sea una de las causas responsables de la última noticia referente al juego: su retraso hasta marzo de 2006. ■



▲ Cuando se trata de asuntos de "La familia"... ¡A ver quién se atreve a quejarse del retraso!

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

El Príncipe alcanza su destino

Prince of Persia 3

UBISOFT · ACCIÓN/AVENTURA · NOVIEMBRE 2005



▶ **Recorre Babilonia... ¡hasta en cuádriga!** No dejes que nadie se interponga en tu camino, sé el más rápido, busca los atajos, conduce con habilidad y lanza a tus caballos a la carrera. Sí, en esta nueva entrega de «Prince of Persia», la aventura será más trepidante que nunca. La adrenalina se te disparará cuando tengas que huir de tus enemigos al galope mientras combates y repeles sus ataques. ¡Vamos, que ni Ben-hur se las ha visto como aquí! ■



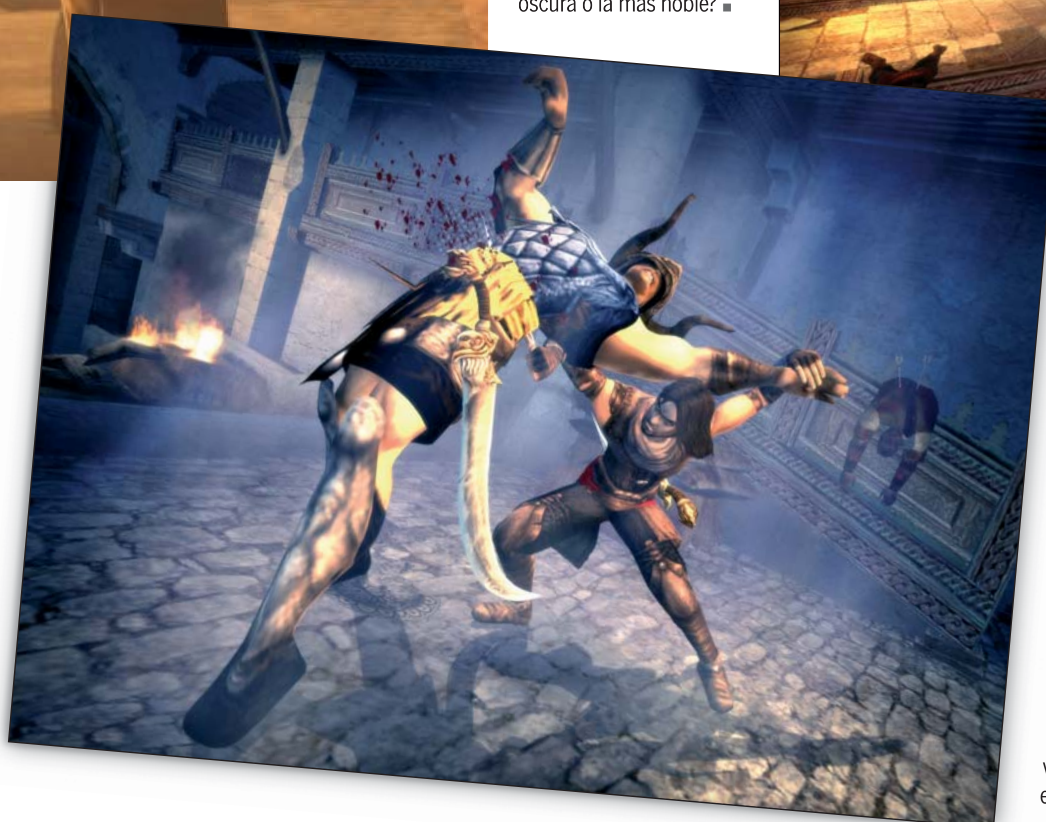
▲ **El guerrero vuelve a aparecer.** Mucho más experimentado, con nuevas habilidades y sacando más provecho de la interacción con el entorno, las habilidades guerreras del Príncipe alcanzarán el nivel máximo en su nueva aventura. Si a ti lo que te gustaba era darle a la espada de lo lindo, en «Prince of Persia 3»... ¡te vas a poner las botas! ■

◄ **¡YA LLEGA LA ÚLTIMA GRAN AVENTURA DEL PRÍNCIPE!** La enigmática Babilonia te espera para que demuestres tu talento y habilidad como guerrero por sus calles y tejados. El Príncipe vuelve a casa para cumplir su destino y acabar con el hechizo de las Arenas del Tiempo. ■



▲ **¡Más acción, más aventura y muchas sorpresas!** Prepárate para conocer al alter ego del protagonista, el Príncipe Oscuro, que también manejarás y cuyas acciones podrán modificar la historia del juego de forma dramática. ¿Cuál de las dos caras del Príncipe, según tus decisiones, triunfará en el juego? ¿Su parte más oscura o la más noble? ■





▲ **¡Ataca por sorpresa y no tengas piedad de tus enemigos!** Entre las nuevas habilidades del Príncipe encontrarás los ataques rápidos que te permitirán lanzarte como un relámpago sobre el enemigo... ¡sin darle oportunidad de reaccionar! De cerca o lejos, con estos ataques hasta el enemigo más duro caerá en tus manos. Pero... ¡cuidado! Es más fácil decirlo que hacerlo... ■

◄ **Pero también puedes usar ataques sigilosos... ¡tú eliges tu estilo favorito de combate!** Bueno, bueno, no es un «Splinter Cell» claro, pero ¿a que no te imaginabas que el Príncipe también era capaz de sorprender a sus enemigos moviéndose con el sigilo de una serpiente? Prepárate para esta nueva aventura, porque vas a poder utilizar el estilo de combate que más te guste, incluyendo, claro, todo lo que ya pudiste ver y disfrutar en «El Alma del Guerrero». Ve afilando tu espada, porque va a tener mucho trabajo. ■

Sólo tú puedes liberar Europa

Company of Heroes

RELIC/THQ · ESTRATEGIA · 2006

▶ **¡A cubierto, a cubierto!** Mientras avanzas con tu compañía el enemigo te puede emboscar en cualquier parte. Podrás disfrutar entonces de una Inteligencia Artificial sobresaliente, viendo cómo tus hombres reconocen el entorno y toman decisiones según la situación. Utilizarán los elementos del escenario para ponerse a cubierto y se moverán de uno a otro, poniendo las cosas lo más difícil posible al enemigo. ¡Impresionante! ■





▲ **¡Destroza las ciudades!** ¿O prefieres utilizar todos los rincones de los edificios para preparar emboscadas al enemigo? Todo, absolutamente todo el entorno en «Company of Heroes» se podrá destruir. De ti depende decidir si quieres dejar sin parapetos al enemigo... o usarlos en tu favor desde cualquier ángulo posible de la plaza del pueblo... ■

◄ **¡¡LA GUERRA MÁS REAL LLEGARÁ A TU PC EN 2006!!** ¿Que la Segunda Guerra Mundial acabó en 1945? ¡Ja! Tu PC te demostrará en 2006 que de eso, nada. Prepárate para recibir a la estrategia bélica más espectacular. Te hará vivir la guerra como nunca. ■



▲ **Desde Normandía, el infierno se desata en tu PC.** El infierno de la guerra, con uno de los juegos de estrategia bélica más alucinante, espectacular e impresionante que puedas imaginar. «Company of Heroes» te meterá en un entorno de juego de lo más real, mientras diriges a la Compañía Able en su lucha contra los nazis. ■





▲ **¿Blindados contra infantería?** ¡Huy, verás cosas aún más espectaculares! Y es que el realismo de «Company of Heroes», además de en su IA, lo disfrutarás en su calidad gráfica. Utilizará una nueva tecnología gracias a la que las batallas que podrás librar parecerán casi una película de acción bélica. Hay que verlo para entender lo impresionante que será. ■

◄ **Recuerda: en la guerra todo vale.** Y no lo dudes, si tú no te aprovechas –aunque sea de un modo nada "noble"– de las posibilidades que te brinda el entorno, el enemigo lo hará contra ti. Tendrás que estudiar cada rincón del escenario para decidir cómo colocar a tus hombres, cómo usar las posiciones elevadas, si te conviene pedir refuerzos o si es mejor arrasar el entorno o conservarlo para preparar tácticas a medio plazo contra el enemigo. ¡Vas a flipar con todas las posibilidades tácticas que te va a brindar el juego! ■

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

¿Spielberg ha copiado?

Fuí a ver "La Guerra de los Mundos" y me sorprendió mucho ver ini más ni menos que a los zancudos de «Half-Life 2»! Pero igualitos, igualitos: tienen tres patas, disparan rayos que desintegran, pinchan a la gente con las patas... además, toda la ambientación, esas paredes de ladrillos, calles grises... no sé qué pensar, quizá el juego se haya inspirado en la peli de los 50 o igual es que Spielberg es un fan de los videojuegos. ■ Luis Caudevilla



R. Podría ser, por qué no, pero la respuesta probablemente esté en que la ciencia ficción es un género lleno de tópicos y estereotipos y es muy difícil encontrar algo realmente original que no haya sido utilizado, en mayor o menor medida, por otro autor. Seguro que si repasas las últimas décadas del género encuentras alienígenas zancudos en más de un cómic, libro, película... Ahí tienes, por ejemplo, los zancudos de «Morrowind», que en ese juego se llamaban "silt striders".

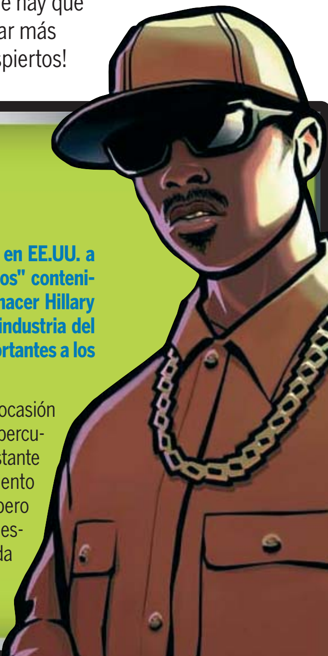
¿Ya no hay "WoWs"?



Os escribo para quejarme porque el otro día me fui a comprar «World of Warcraft» y no sólo estaba agotado sino que ni el vendedor sabía cuándo lo van a reponer. Será un juego estupendo pero, vamos, no creo que sea tan antiguo como para que ya no queden ejemplares. ■ Gunther

R. Lo que pasa con «World of Warcraft» es que sólo se pueden vender tantas unidades como jugadores admitan los servidores y, claro, cada vez que se agotan quiere decir que los servidores se han llenado y hay que esperar a que Blizzard instale nuevas máquinas. Si te sirve de ayuda, hemos hablado con Vivendi y nos han confirmado que en un par de semanas debería llegar a las tiendas una nueva partida de juegos. Aun así, le mandamos una colleja a Blizzard por no haber previsto que el pedazo de juego que estaban haciendo iba a batir todos los récords de demanda... iQué hay que estar más despiertos!

LA POLÉMICA DEL MES
Moscas a cañonazos



Me parece una vergüenza la que están montando en EE.UU. a cuenta de «GTA San Andreas» y sus "escandalosos" contenidos sexuales. ¿Es que no tienen nada mejor que hacer Hillary Clinton y compañía que atacar salvajemente a la industria del videojuego? ¿Acaso no tienen problemas más importantes a los que dedicar su atención? ■ Javier Mondriz

No es la primera vez que pasa algo así, pero en esta ocasión la intervención de Hillary Clinton le ha dado más repercusión al asunto. A nosotros todo esto nos parece bastante desproporcionado, porque el juego será muy violento y sexualmente reprobable y todo lo que quieras, pero también está destinado a un público adulto –supuestamente, vamos–. Así que, la opinión más autorizada debería ser la de los propios jugadores. ¿Por qué no nos contáis lo que os parece todo este asunto?

LA QUEJA
Los manuales de antaño

Desde que se usa el estuche "formato DVD" para los juegos, nos han escamoteado casi por completo los manuales. Hay excepciones, claro, como la estupenda edición de «City of Heroes», pero lo normal es que incluyan las instrucciones en un pdf o en un folletito de 12 páginas... ¿Es que nadie echa de menos los "tochos" de antes? ¡Algunos eran casi novelas! ■ Juan Manuel Aller

Hombre, es que es difícil incrustar en un estuche así un grueso manual de los de antes. Algunas compañías han optado por meter libro y estuche en una caja de cartón pero, como tú dices, lo habitual es que en algunos juegos se eche de menos más información. Pero oye, al menos puedes mirarlo por el lado ecológico: muchos jugadores apenas se leen las instrucciones y al final todo es papel desperdiciado, así que mejor que ahorremos unos pocos árboles, ¿no?



¿Por qué no está?

Me ha encantado el reportaje sobre los juegos de la 2ª Guerra Mundial del número 125, pero habéis tenido un descuido al no mencionar siquiera el que es el segundo juego de acción online en primera persona más popular, el magnífico «Wolfenstein: Enemy Territory». No hay más que visitarlo para ver los más de 2300 servidores activos a cualquier hora del día. ■ Manuel Rivera

R. No se trata de un descuido, lo que pasa es que en estos reportajes queremos reflejar lo que se puede encontrar disponible en el mercado ateniéndonos principalmente a un criterio de actualidad. Sucede que «Enemy Territory» es un mod de «Return to Castle Wolfenstein», que ya tiene unos añitos. Si consultas el número 114 de Micromanía, verás que incluíamos un reportaje de temática muy similar en el que sí aparecía este juego.

Gloria "nacional"

Tengo que decir que llevo varias semanas jugando a «Imperial Glory» y me parece estupendo, todo un juegazo, así que mando un aplauso para todo el equipo de Pyro. La única pega que le veo, eso sí, es que no se pueda jugar con los españoles, ¿sabéis si existe algún mod o algo así para solucionarlo? ■ Inés Alonso

R. Ahí dejamos tu felicitación para Pyro, para que "se sirvan ellos mismos" ;-) y, en cuanto a tu consulta, estás de suerte, porque los chicos de un fansite español del juego se lo han currado y han creado un mod que hace justamente eso, permitirnos elegir a España como una nación jugable. Lo puedes encontrar en ***usuarios.lycos.es/imperialglory/mods.htm***

Retromanía en DVD

Vaya por delante que me encanta el DVD que dais con la revista cada mes. Demos, un juego completo... la caña, vamos. Pero me gustaría sugerir que algún mes, en lugar de un juego moderno, metierais juegos clásicos. Seguro que a gente como yo, que lleve en esto unos cuantos años, le encantaría. Podríais hacerlo aprovechando la sección retro y regalando juegos de los que habléis ese mes. ■ Daniel Amaro



R. El problema es que los "copyrights" siguen existiendo, por muy clásicos que sean los juegos y no es tan habitual que sus propietarios accedan a su cesión o venta. En su momento regalamos «Prince of Persia», pero una cosa es dar un juego "clásico" como un extra del "moderno" y otra regalarlo "en vez de". Sería chocante para muchos otros lectores, ¿no crees?



CARTA DEL MES

¿Tan famosos como las estrellas de cine?



Con todo el dinero que mueven los videojuegos, más que el cine, y los millones de jugadores que hay en todo el mundo, no entiendo que los nombres de los creadores más célebres no sean tan populares como los de Spielberg, Cruise o Bruce Springsteen. ¿Cuándo veremos a Peter Molyneux o Sid Meier entrevistados en un suplemento dominical? ■ Constantino Arnaur

R. Cuestión de tiempo y de cultura social. Los videojuegos terminarán por ponerse a la altura del cine, la música o la literatura en cuanto a presencia social y en medios de comunicación no especializados. Aquí es bastante más raro que en otros países –donde lo que dices ya ocurre como algo normal–, aunque algún que otro "gurú" como Will Wright se ha asomado de vez en cuando por algún telediario y, por suerte, no para protagonizar noticias negativas sobre los juegos.

Imagen WoW



¿Vosotros sabéis dónde puedo encontrar la imagen que salía en la camiseta que se regalaba en el concurso de «World of Warcraft» del número 124? Es que me gustaría tenerla de fondo de escritorio y no la encuentro por ningún lado. ■ Francisco



R. Si lo que buscas son en concreto los escudos de la Horda y la Alianza, la cosa es complicada, porque Blizzard no ha hecho públicas esas imágenes (aunque puedes encontrar las fotos de las camisetas en ***shop.blizzard.com***), pero si vas a ***www.blizzard.com/war3/wallpaper/*** puedes encontrar fondos de escritorio con unos escudos alucinantes de cuatro de las razas del juego.

Parche Dawn of War



En el DVD de la revista del mes de julio venían unas herramientas para realizar modificaciones en el juego «Warhammer 40,000: Dawn of War», pero cuando he intentado instalarlas me ha dicho que si no tienes la versión 1.3 del juego no puedes. Me gustaría saber, ¿cómo puedo conseguir esa actualización? ■ Rodrigo Blanco

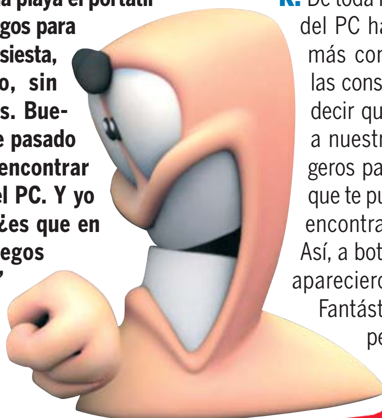


R. Vaya pregunta... Pues la puedes encontrar en el mismo sitio en el que están todos los parches que puedas llegar a necesitar alguna vez, ¡en nuestro DVD, por supuesto! ;-) La cosa, efectivamente, es que ese parche debería haberse incluido en el DVD del mes pasado, pero se "traspapeló" por equivocación y por eso lo incluimos en el de este mes. Sentimos mucho el retraso.

¿Demasiado complejos?



Este verano me quería llevar a la playa el portátil y uno o dos juegos para las horas de la siesta, algo sencillito, sin complicaciones. Bueno, pues las he pasado canutas para encontrar algo así para el PC. Y yo me pregunto, ¿es que en PC no hay juegos "sencillotes" que no requieran un aprendizaje de tres días o jugar una campaña de varios meses? Porque en consola, al menos, de este tipo los hay a patadas. ■ Toni



R. De toda la vida una de las gracias del PC ha sido que tiene juegos más complejos y variados que las consolas, pero eso no quiere decir que no tengamos también a nuestra disposición juegos ligeros para pasar el rato, es sólo que te puede costar un poco más encontrarlos entre tanta oferta. Así, a bote pronto, el mes pasado aparecieron «Worms 4» y «Los 4 Fantásticos», dos juegos estupendos para no calentarse demasiado la cabeza.



Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.



FORMIDABLE



Jugadores solidarios. La ESC, una fundación benéfica creada por la industria del videojuego británica, va a poner a la venta cuatro pulseras solidarias y destinará los fondos obtenidos con su venta a diferentes programas de ayuda a la infancia. Una idea genial, desde luego, y más cuando los juegos vuelven a estar en boca de todos por las estúpidas polémicas de siempre.



LAMENTABLE



Menudo circo. Una vez más los videojuegos están asociados a la polémica, en esta ocasión a cuenta del follón que se ha montado alrededor de «San Andreas». Lo peor es que esto llega justo cuando gracias a la labor de muchos profesionales del sector los videojuegos comenzaban a aparecer con toda normalidad en los telediarios como una parte más de la industria del ocio.

preguntas sin respuestas

¿Qué...

pasaría si las fuerzas armadas españolas imitaran a las norteamericanas y lanzaran un juego protagonizado, por ejemplo, por la Guardia Civil?

¿Cuándo...

sentará John Romero la cabeza y estará en una compañía el tiempo suficiente como para desarrollar un videojuego de principio a fin y que merezca la pena?

¿Cómo...

van a sobrevivir nuestras maltrechas economías a la tradicional avalancha de lanzamientos "estrella", todos ellos imprescindibles, que hay todos los años después del verano?

¿Quién...

fue el listo que grabó la voz de Brando para el juego «El Padrino», sin darse cuenta de que la mitad de las grabaciones no valían?

¿Cuántos...

ordenadores se habrán "quemado" en la Campus Party, donde 5.500 personas disfrutaron del 15% del ancho de banda total de España?

¿Cómo...

afectará al futuro de Vivendi haber perdido casi a la vez los derechos sobre los juegos de Valve y sobre los libros de "El Señor de los Anillos" a manos de EA?

¿Quién...

iba a pensar que con «Asheron's Call 2» en marcha los chicos de Turbine iban a preocuparse de preparar una nueva expansión para la primera entrega de la serie?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.

Guild Wars 94
Puntuación Micromanía

Único
Después de leer la review de «Guild Wars» decidí comprármelo y a la semana ya me había dado de baja de «World of Warcraft». Desde luego, creo que merece más nota, porque tiene unos gráficos excelentes, es de los únicos mundos persistentes en castellano y, de momento, el único gratis. ■Gandalf

La otra nota 98



Yo pienso que para obtener una nota mayor su sistema de juego tendría que tener algo más de profundidad, porque tal como está hay aspectos que quizá son demasiado sencillos, como las opciones de personalización del personaje. Desde luego se trata de un juegazo y te aseguro que no eres el primero que le es infiel a «WoW» con él :-D
D.R.L. (Autor de la review)

Aurora Watching 88
Puntuación Micromanía

Refrescante
A mí me parece que este juego es una alternativa muy buena a las series «Splinter Cell» o «Metal Gear». No tiene su nivel, vale, pero como juego de infiltración y sigilo aporta ideas interesantes y, además, tiene un buen acabado gráfico. Merece mejor nota que la que le habéis dado. ■Joan Pérez Abad

La otra nota 93



El problema no está ni en su originalidad ni en su tecnología, sino en su excesivo nivel de dificultad. Y es que los juegos de infiltración tienen que presentar un desafío, pero el de este juego es tan elevado que acaba afectando a la jugabilidad y volviéndolo frustrante, a veces.
J.P.V. (Autor de la review)

Worms 4: Mayhem 80
Puntuación Micromanía

Repetitivo
Se os ha ido la mano con la nota de «Worms». ¡Pero si es lo mismo que en la anterior entrega! Los mismos gráficos, el mismo sistema de juego... Vale que es entretenido, pero para mi que se lo debían haber currado un poquito más. ■Roman Nater

La otra nota 75

Hombre, es cierto que no hay demasiadas novedades, pero si "hurgas" un poco te darás cuenta de que las que hay (las armas, los editores, los modos de juego...) aportan cambios interesantes. Además, la falta de originalidad no afecta a la diversión, que es tan alta como siempre.
J.P.V. (Autor de la review)

Area 51 85
Puntuación Micromanía

Muy completo
Me parece que le habéis puesto una nota muy baja a «Area 51». Yo creo que se merece al menos el sobresaliente porque además de tener unos gráficos muy buenos, la capacidad de poder transformarte en humano o en mutante es un buen punto a favor. Además, la trama del juego es muy buena. ■Enrique Carrasco

La otra nota 95

Estoy de acuerdo en que «Area 51» es un juegazo, pero tiene algunos puntos negativos que a mí me parece que disminuyen su atractivo, como son su falta de originalidad y la monotonía de su ambientación, que se agrava a medida que avanzamos y vemos una y otra vez los mismos pasillos del Área 51.
J.P.V. (Autor de la review)

C.R.C. 2005 84
Puntuación Micromanía

Pasada al volante
A mí me parece que este juego es una pasada. ¿Habéis visto los gráficos? Estoy super enganchado porque además es imposible aburrirse de él con la cantidad de circuitos y los modos de juego. He probado con mis amigos el modo Hot Seat y es una gozada. ¿Sólo 84? El problema del control no es para tanto... ■Antonio Bejarano

La otra nota 92

Hombre, es que en un juego de velocidad, el control lo es todo. No sólo es que la falta de precisión aumente la dificultad un montón, que también, sino que este problema afecta al realismo que, por otra parte, abunda en este juego. Es una pena ver como se estropea un juego por algo así, pero es un fallo importante y para ser justos debe restar en la valoración final.
A.G.M. (Autor de la review)





EN EL PUNTO DE MIRA
Port Royale 2. Imperio y Piratas 92
Puntuación Micromanía

A favor 96
La otra nota

Completo y divertido
Me parece que este juego merece una nota mayor, aunque sólo sea porque «Patrician III» se llevó en su momento un 90, y «Port Royale 2» es muy superior a él, pues introduce toda la parte de aventura que aquél no tenía. ■ Jacobo Alejandre

Es verdad que la parte de aventura del juego es una refrescante novedad, pero lo que sucede es que en su apartado técnico «Port Royale 2» es casi idéntico a «Patrician III», un juego con cerca de dos años de antigüedad y, claro, eso tiene que notarse de alguna manera en su valoración, ¿no te parece? J.P.V. (Autor de la review)

En contra 80
La otra nota

Esto me suena
No tengo nada en contra de «Port Royale 2» como juego de estrategia, pero el componente de aventura es idéntico –y remarco todas las letras de "idéntico"– al de «Sid Meier's Pirates»: las tabernas, los mapas del tesoro, las hijas de los gobernadores... con tan poca originalidad, creo que hay que bajarle la nota. ■ Alberto Valero

Es cierto que el componente de aventura parece claramente inspirado en el clásico de Sid Meier, pero observa también que no es más que una pequeña parte de un juego que, sobre todo, se compone de estrategia, exploración y gestión comercial. Vamos, que casi podríamos decir que la aventura es un regalo mediante el que se completa un conjunto excelente. J.P.V. (Autor de la review)

¡Empapados! 86
Puntuación Micromanía

No tan refrescante
No veo que esta expansión traiga tanta variación al juego. Atracciones acuáticas, sí, pero quítale el agua y tenemos más de lo mismo. A mí me aburría un poco el juego original y he picado con la expansión pensando que lo haría más divertido, pero tanto uno como otra están hechos para jugadores con tendencia a "amuermarse". ■Carles Roig

La otra nota 76



Es que por mucho contenido que aporte no deja de ser una expansión, vamos, que si no te gustó el original es de esperar que no te encuentres aquí nada radicalmente nuevo. Lo bueno de «¡Empapados!» es que aporta mucho contenido al original y, además, de calidad pero, vamos, no deja de ser el mismo juego, claro.
T.G.G. (Autor de la review)

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

CREAR TU BASE ES AHORA MÁS FÁCIL... ¡Y PUEDES HACERLA COMO QUIERAS!

LIBERTAD TOTAL EN LA "NUEVA" TIERRA MEDIA. Según afirman sus responsables, «La Batalla por la Tierra Media II» ofrecerá mucha más libertad estratégica en todos los sentidos, porque así lo han pedido los jugadores del original. Y uno de los puntos donde esto se cumple a rajatabla es en la construcción de bases y fortalezas. Más simple y con opción a levantar estructuras en cualquier punto del mapa, sin que te limiten las áreas prefijadas. Tanta libertad tendrás, que hasta podrás diseñar tus héroes... pero esa es otra historia.



▲ **LEVANTA ESTRUCTURAS.** A diferencia del juego original, no tendrás que levantar edificios en puntos específicos del mapa ni de áreas predeterminadas.



▲ **CONSTRUYE MUROS ALREDEDOR.** Una de las mayores innovaciones en la construcción de la base es la posibilidad de levantar muros defensivos para fortalecer tu posición.



▲ **CREA TU FORTALEZA.** Si utilizas todas las mejoras posibles que admiten las distintas estructuras crearás fortalezas de enorme potencial defensivo y estratégico.

¡Descubre la nueva Tierra Media!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II

Ha sido uno de los grandes secretos de los últimos meses. El Señor de los Anillos vuelve con la continuación de uno de los juegos de estrategia más atractivos de la pasada temporada. Y aquí te presentamos todos los detalles conocidos del que está llamado a ser uno de los grandes de 2006

La Tierra Media es un lugar que creíamos conocer bien: Isengard, Rohan, Mordor, el Abismo de Helm, Minas Tirith... La trilogía de películas de "El Señor de los Anillos" captó mucho de lo mejor del universo Tolkien y lo presentó de una forma fascinante tanto a los aficionados a los libros como a aquellos –que los hay– que lo desconocían casi todo sobre "El Señor de los Anillos". Muchas otras cosas se quedaron en el tintero –algunas poco apropiadas para sacarles chicha en una película, también es cierto– aunque quizá podían haber tenido su oportunidad en alguno de los juegos basados en las películas. Pero como esto de las licencias funciona como funciona (o sea, de forma bastante liosa) las películas basadas en la obra de Tolkien tenían un licenciatario –E.A.–, los libros, otro –Vivendi–, y uno y otro se encargaron de exprimir su licencia del mejor modo posible, aunque no siempre a gusto de todos. Pero quizá fue «La Batalla por la Tierra Media» el juego que mejor aprovechó las posibilidades del universo del Anillo... limitado, eso sí, por los contenidos de las propias películas.

Más estrategia, más facciones, nuevos escenarios y héroes. La Tierra Media crece en opciones de juego y atractivo

LA CONQUISTA DE LA TIERRA MEDIA

Pero durante los últimos meses –y en el mayor de los secretos– la licencia de Tolkien se ha estado moviendo más de lo que nadie podía pensar. Uno se imaginaba que, una vez finalizada la trilogía cinematográfica, poco juego podía dar ya "El Señor de los Anillos"... Pues mira tú por donde, E.A. se ha quedado, de golpe, con los derechos de los juegos basados en las películas y en los libros. En otras palabras, toda la Tierra Media es ahora "suya" y están dispuestos a que la conozcamos más a fondo que nunca. Es más, están "osando" adentrarse en los rincones menos conocidos de "El Señor de los Anillos" para crear con «La Batalla por la Tierra Media II» un universo de juego mucho más libre, amplio, rico y donde escenarios, criaturas, personajes, batallas y situaciones salidas de la mente de Tolkien formen el más ambicioso juego que se pueda imaginar, con ese deseado Anillo Único como eje de una estrategia fantástica.

MÁS Y MÁS TIERRA MEDIA

Los primeros datos sobre «La Batalla por la Tierra Media II» ya impresionan. Seis faccio- ►►



▲ **UNA REUNIÓN DE HÉROES.** Nuevas facciones y héroes se unen a los ya conocidos del primer juego... ¡Y además podrás crear tus propios héroes!



▲ **UN NUEVO MUNDO.** Los escenarios creados para el juego te ofrecerán ambientaciones de todo tipo, donde levantar bases y librar batallas.

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Febrero 2006**
- ***bfme2.ea.com***

LAS CLAVES

- Incluirá seis razas jugables diferentes.
- Habrá tres razas nuevas: goblins, enanos y elfos.
- Tendrá dos campañas diferentes, para las fuerzas del Bien y las del Mal, según la raza que escojas.
- Las campañas se inspiran tanto en las películas como en los libros de El Señor de los Anillos.
- Podrás crear tus propios héroes y usarlos en las partidas multijugador.
- Habrá nuevas unidades, como barcos y criaturas que podrás invocar, como los dragones.

PRIMERA IMPRESIÓN

La Tierra Media crece. Estrategia espectacular con el sello de Tolkien. Promete ser brutal.





▲ **¡NO DEJES QUE TE ATRAPEN!** Aunque esta segunda parte es más libre en la adaptación de los guiones para las campañas del Bien y el Mal, los personajes más característicos de la Tierra Media seguirán apareciendo en el juego.



▲ **¡BATALLAS ÉPICAS Y ESPECTACULARES!** La Guerra del Anillo te llevará a descubrir batallas de lo más emocionante en las territorios del norte de la Tierra Media. ¿De qué lado lucharás?

POR TIERRA, AIRE... Y TAMBIÉN POR MAR



¿IMAGINASTE ALGUNA VEZ QUE UN TROLL PODÍA REMAR? Es sólo una anécdota dentro del conjunto, pero lo importante es lo que implica... ¡barcos! Las unidades marinas estarán disponibvales tanto para las fuerzas del Bien como las del Mal.

CORSARIOS Y ELFOS. Ambas facciones serán las representadas en las unidades marinas por uno y otro bando. Lo mejor será las posibilidades tácticas de estas unidades, con batallas en alta mar, ataques a tierra desde lejos o el transporte de tropas...

▶▶ nes en total, con tres nuevas razas jugables –elfos, enanos y goblins–, dos campañas –Bien y Mal–, nuevas unidades para las facciones de Mordor e Isengard, Gondor y Rohan agrupados en una nueva facción llamada los Hombres del Oeste... Y, claro, nuevas unidades para todas las facciones, nuevas y recuperadas del juego original; como la caballería de los elfos, los lanzadores de hachas enanos, los merodeadores goblin, los hombres salvajes de Isengard, los rangers Dunedain... Resulta impactante, ¿verdad? Pues es sólo la punta del iceberg, porque «La Batalla por la Tierra Media II» casi se reinventa al juego original, de cabo a rabo. Ten en cuenta que todo lo que estamos viendo, de momento, sólo habla de cantidad. Más y más, como los nuevos escenarios –por ejemplo, el bosque de Mirkwood, la fortaleza de Dol Guldur, etc. Pero... ¿y la jugabilidad y la libertad?

MÁS POR MENOS

Los responsables de esta segunda parte afirman que su objetivo principal en el juego no está siendo sólo ampliar las posibilidades del mismo y mejorar todo lo que ofrecía «La Batalla por la Tierra Media», sino conseguirlo investigando las sugerencias y



▲ **¿DE TRANSPORTE O ATAQUE?** Tendrás que planificar bien tus estrategias antes de lanzar a tus barcos a enfrentarse al enemigo. Si te pillan con una mala defensa... bueno, mejor ve enseñando a nadar a tus unidades.



▲ **¡MUCHO MÁS QUE UNA BASE!** Más que un campamento o una base, en el juego podrás construir auténticas fortalezas. Además de las estructuras y edificios, ahora podrás levantar muros alrededor, para hacer tus castillos.

Más unidades y facciones, dragones, héroes personalizados... El juego te descubrirá una nueva Tierra Media

consejos que los jugadores les han brindado. Y una de las principales fue conseguir un mayor control sobre las unidades de forma más sencilla que en el original. Las formaciones complejas de unidades, por ejemplo, se harán automáticamente sólo con agruparlas y moviendo el ratón en una dirección. Por ejemplo, soldados y piqueros se colocarían solos en primera línea, los arqueros detrás, la caballería en los flancos y las máquinas de asedio en la retaguardia. La IA del juego se encargará de toda esa gestión menor, para potenciar la táctica. Imagina, por ejemplo, que atacas al enemigo desde un flanco, en lugar de lanzarte de frente –a lo loco, vamos–, lo que te dará un bonus en el ataque. O que atacas a los piqueros con la caballería cuando apuntan con sus lanzas en una dirección distinta. Ello te permitirá arrasarlos, en lugar de quedar tú dañado en tus unidades. Se trata, en fin, de hacerlo más realista, pero más sencillo y divertido que su antecesor.

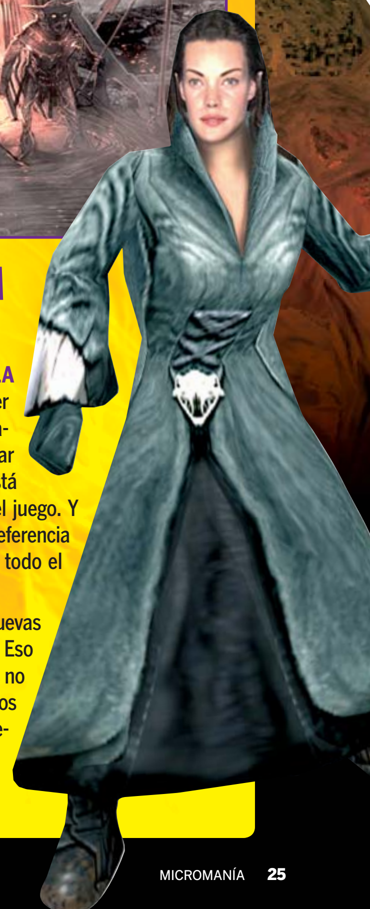
NOVEDADES SIN FIN

Si la jugabilidad va a ser mayor, con un control más sencillo y con más posibilidades, tampoco podemos dejar de lado que ello se verá afectado también por más novedades en el diseño de unidades. Si recuerdas, en «La Batalla por la Tierra Media» los héroes tenían un papel vital. Tanto por su potencial ▸▸









NACE UNA NUEVA TIERRA MEDIA

¿CREES QUE CONOCES BIEN LA TIERRA MEDIA? Si es así, podrás poner a prueba tus conocimientos en «La Batalla por la Tierra Media II» y comprobar lo bien –o mal, según creas– que se está recreando el universo de Tolkien en el juego. Y es que al tomar ahora también como referencia la bibliografía y no sólo las películas, todo el mundo de juego será mucho más rico.

NUEVAS RAZAS, MÁS JUEGO. Y nuevas unidades, estructuras y mayor fantasía. Eso sí, ten en cuenta que este nuevo juego no se ceñirá a una historia específica de los libros o las películas, sino que toma referencias de ambas fuentes para "crear" un nuevo universo de juego.

¡INVOCA A TUS CRIATURAS!

CUANDO LAS VEAS, TEMBLARÁS. Puedes considerarlas, si así lo deseas, como las "súper unidades" de «La Batalla por la Tierra Media II». Al igual que ocurría en el original, con criaturas como los Nazgul, el juego te permitirá utilizar estas criaturas en contadas ocasiones, aunque liberando un potencial ofensivo tremendo. El enemigo temblará con su sola presencia, en cuanto las llevas al campo de batalla aunque... ¡ten cuidado! También las pueden soltar contra ti.

¿CUÁNTAS HABRÁ Y CÓMO SERÁN? Esa es la pregunta del millón porque, por ahora, en E.A. no quieren desvelar todos los detalles sobre este tipo de unidades. Eso sí, lo que es seguro es que los dragones se contarán entre ellas. Y los habrá de distintos tipos y tamaños. Y también se conoce otra criatura –que puedes ver en la imagen a la derecha de estas líneas– llamada "el vigilante" –watcher– que parece una especie de pulpo con muy malas pulgas.



▲ **¿CÓMO SE ESCAPA DE ESTA COSA?** Si ves aparecer un vigilante... ¡corre cuanto puedas! Aun así no es seguro que logres escapar, porque esta "súper unidad" es de lo más poderoso que existirá en el juego... ¡da miedo!



▲ **¡LLEGAN LOS CORSARIOS!** Entre las muchas novedades de esta segunda parte, está la participación de los Corsarios como unidades jugables.

▶▶ como por la influencia sobre el grupo que comandan en todo momento. Pues bien, no te puedes ni imaginar cómo se está potenciando esto en la segunda parte del juego.

Podemos diferenciar tres "clases" de héroes en el diseño del juego. La primera, los nuevos héroes que aparecen en las películas pero no se incluyeron en el primer juego: Arwen, Elrond y Galadriel. Segundo, los héroes procedentes de los libros: Glorfindel y el Rey Dain. Finalmente, "tus" héroes. Y serán tuyos porque los diseñarás tú en apariencia, armas, hechizos, habilidades... ¿Qué ocurriría si crearas un elfo mago? ¿Y un troll armado con una porra con pinchos, como héroe? ¿Y una doncella amazona de Rohan? Tú decidirás cómo será y, lo mejor, lo podrás usar en las partidas multijugador.

Otro apartado importantísimo será la inclusión de unidades navales en el juego. Barcos, sí, por ambos bandos. En el lado del Bien, naves de guerra de Elfos y por el Mal, barcos corsarios. ¿Imaginas una batalla en alta mar o poder transportar tropas de un lado a otro en tus naves? Desde luego, la Tierra Media ocultaba muchas más sorpresas de lo que podías esperar.



▲ ¡LA GUERRA EN EL NORTE SERÁ BRUTAL! Enanos y Elfos contra las huestes de Sauron. Unos defenderán los territorios del norte de la Tierra Media, mientras que los otros intentarán conquistarlos.



▲ UNA BASE A TU GUSTO. El nivel de detalle que pueden alcanzar las bases y ciudadelas es asombroso. Además, podrás personalizarlas a tu gusto, mejorando las distintas estructuras hasta el nivel que quieras –o que puedas.

Además de en las películas, «La Batalla por la Tierra Media II» también se basa e inspira en los libros de Tolkien

UNA FACCIÓN, UNA FORTALEZA

Y todavía quedan más novedades por ver –¡y eso que en EA no nos han querido contar todo lo que tendrá la versión final del juego! Otra de las más relevantes, la construcción de estructuras y bases. Recordarás que en el juego original sólo podías montar tus bases en áreas predefinidas, con una limitación en el tipo de estructura o edificio que quisieras levantar. Pues olvida todo eso. La libertad para construir será ahora absoluta. Además, eso beneficiará a la táctica y te permitirá explotar las posibilidades de cada facción en el aspecto defensivo y de entrenamiento de unidades, pues podrás mejorar cada estructura de tu base, hasta crear auténticas fortalezas, de manera literal.

Y, si todo esto te parece poco, por el momento –¡aún quedan secretos por descubrir en el futuro!– los chicos de E.A. se despiden contándonos cómo «La Batalla por la Tierra Media II» será un juego casi infinito. Una vez te acabes las campañas, todo el mundo de la Tierra Media se abrirá a una conquista total, siguiendo el orden que tú desees, empezando en el punto que más te apetezca y escogiendo facción. Todo ello hará que cambies tu estrategias y táctica de juego... ¡Esto tiene muy buena pinta! Prepárate para (re)descubrir la Tierra Media como no podías imaginar. ■ F.D.L.

LOS NUEVOS PROTAGONISTAS

SEIS RAZAS SE DAN CITA EN LA TIERRA MEDIA. Podrás controlar a cualquiera de ellas durante la campaña y, por supuesto, en el modo multijugador pero, sin duda, el mayor protagonismo lo adquieren en «La Batalla por la Tierra Media II» las tres razas que adquieren el rango de jugables: elfos, goblins y enanos.

Elfos



▶ **LOS GUERREROS MÍSTICOS.** Aunque su presencia en el juego original no era demasiado señalada, excepto en misiones muy concretas y por la presencia de Legolas, como miembro de la Compañía, los Elfos adquieren ahora un protagonismo absoluto, no sólo como raza sino también en el guión de la campaña del Bien, con algunas de las batallas que luchan junto a los enanos, contra Sauron, en los territorios del Norte de Tierra Media.

Goblins



▶ **LA CARA DEL MAL.** Los goblins son la raza de la que menos detalles han trascendido, por el momento. Se sabe que formarán el grueso de las fuerzas del Mal, junto a orcos, trolls, corsarios y unidades especiales como los Nazgul o criaturas como gigantes y arañas descomunales. Su objetivo principal será conquistar las tierras del norte para Sauron, luchando contra elfos y enanos, utilizando cualquier medio a su alcance.

Enanos



▶ **FUERZA Y NOBLEZA.** La incorporación de los Enanos como facción jugable, junto a los Elfos, no es casual. Junto a estos, su papel en la campaña del Bien es de un protagonismo absoluto, con una historia que te situará en la defensa de los territorios del norte. Como todas las facciones, dispondrán de sus héroes y unidades especiales, como los lanzadores de hachas, capaces de arrasar a todo tipo de enemigos.



- Género: **Rol**
- Estudios/Compañía: **Lionhead/Big Blue Box**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Idioma: **Castellano (textos, voces por determinar)**
- Fecha prevista: **Otoño 2005**
- ***www.fablegame.com***

Fable The Lost Chapters

¿Héroe o villano? ¡Tú decides!

En la vida tienes que tomar decisiones desde que naces. Si no quieres esperar ochenta años para conocer las consecuencias de dormirte en clase o quitarle la novia a tu mejor amigo, pronto podrás jugar a «Fable» y comprobarlo al instante...

LAS CLAVES

- Podrás convertirte en un héroe o un villano.
- Las decisiones influirán en el aspecto y las habilidades del protagonista.
- Tu fama te precederá: la gente huirá o te alabará, según tus acciones.
- Existirán muchas habilidades distintas y tres tipos de combate: espadas, arco y magia.
- Para relacionarte tendrás que usar "expresiones": guiños de ojos, amenazas, pellizcos...
- Será un juego abierto, con múltiples finales.

PRIMERA IMPRESIÓN

Rol divertido y personalizable. **«Fable» promete un juego a tu medida... sea cual sea ésta.**

Bienvenido a Albion, un mundo de fantasía medieval en donde el Bien y el Mal luchan por imponer su ley. Imagina esta escena: eres un niño que vive con sus padres en una aldea y la vecina te pide que vayas a buscar a su marido. Lo encuentras dándose el lote con la lechera. El hombre, nervioso, te ofrece una propina si no le cuentas a su mujer lo que acabas de ver. Tú, ¿qué harías?

Ahora, imagina de nuevo: han pasado los años y eres un joven aventurero. Un comerciante te contrata para vigilar su almacén. ¿Echas a patadas a los bandidos, o decides encargarte tú mismo de la mercancía y "limpiarle" el negocio? ¿Te haces ya una idea..?

Éstas son sólo dos de los cientos de decisiones que tendrás que tomar en «Fable. The Lost Chapters» para decantarte por un lado en la lucha eterna entre el Bien y el Mal, tema que, si eres un veterano de los videojuegos, ya sabrás que es el preferido del responsable de «Fable», Peter Molyneux, y que ha reflejado en clásicos como «Populous», «Magic Carpet» o «Black & White». Con «Fable» abordó su primer proyecto para consolas, pero esta versión de PC se ha remodelado y ampliado para aprovechar el mayor potencial del ordenador.

TODA UNA VIDA

Comienzas la partida encarnando a un mocoso que intenta recaudar dinero para comprar un rega-

Rol y acción en un mundo de fantasía medieval donde el Bien y el Mal luchan por imponer su ley

¿A qué se parece?



Star Wars: Caballeros de la Antigua República II

■ También decides si eres héroe o malvado con tus acciones.



World of Warcraft

■ Su estética y estilo de juego es bastante similar, aunque es exclusivo para multijugador.



En «Fable» sólo tú decidirás el destino de tu personaje y la historia de su vida. Rol y acción en estado puro.



Lanzar hechizos llevará su tiempo... ¡pero si esperas demasiado te freirán a hachazos!

¿Sabías que...

...el tema principal ha sido compuesto por Danny Elfman, autor de la música de películas como "Spider-Man 2" y de la serie "Los Simpson"?



De niño podrás defenderte con un palo. ¡Menos mal que los escarabajos son pequeños!



Según tu reputación ganarás "expresiones": amenazar, ligar, eructar o... ¡tirarte un "cuesco"!



lo de cumpleaños a su hermana. A partir de ahí, tendrás que guiar su destino hasta que llegue al final de sus días, convirtiéndolo en héroe o villano. Pero, ya desde el principio debes decidir: ¿ayudas a la gente para que te dé dinero y comprar el regalo, o lo robas? ¿Compras el regalo o te quedas el dinero para ti? Durante el juego tendrás que tomar cientos de decisiones que irán forjando la personalidad, la fama y el aspecto de tu protagonista.

Pronto ocurre algo horrible en la aldea, así que eres reclutado por el Gremio de Héroes. Aquí pasarás la adolescencia aprendiendo a luchar, en tres facetas diferentes: armas de mano –espadas, hachas, mazos–, arco y magia.

COMIENZA LA ACCIÓN

El combate será en tiempo real, muy sencillo de llevar a cabo con los dos botones del ratón. Podrás "fijar" al enemigo para dar vueltas a su alrededor –al igual que en «Blade», si llegaste a jugarlo– y golpear o bloquear según sus movimientos. Si superas las pruebas te convertirás en Héroe diplomado y podrás volver al Gremio cuando quieras para aceptar misiones de Héroe, muy bien pagadas. Unidas a las misiones opcionales ▸▸





Al usar el arco elegirás una vista en primera o tercera persona. La clave estará en apuntar bien...





Los escenarios y enemigos serán inmensos, pero podrás teletransportarte a lugares clave con sólo pulsar una tecla.



En batalla podrás bloquear los ataques de tus enemigos y usar distintos combos.

CUANDO YO ERA PEQUEÑO...



LA APARIENCIA FÍSICA DEL PROTAGONISTA cambiará en función de las acciones que hayas llevado a cabo durante la partida. Si das prioridad al combate con espada, se volverá un tipo musculoso y melenudo. Si prefieres la magia, se quedará calvo enseguida.



PODRÁS ALTERAR SU ASPECTO comprando ropa y armaduras, o contratando a los barberos ambulantes que le cambiarán el peinado y la barba. Si durante una pelea le dan una buena paliza, le quedarán cicatrices que conservará toda su vida. También podrás ponerle tatuajes...



EN FUNCIÓN DE SUS HABILIDADES el protagonista irá ganando una serie de "expresiones", en una esquina de la pantalla. Habrá docenas: gritar, eructar, tirarse un pedo, amenazar, guiñar el ojo, cacarear, bailar, etc. Bien usadas serán de gran ayuda, hasta para enamorar a una dama.

►► que te irán proponiendo los habitantes de Albion, irás consiguiendo así una reputación.

SERÁS LO QUE TÚ QUIERAS

Al aniquilar monstruos y villanos recibirás experiencia que podrás invertir en docenas de habilidades diferentes: rapidez, fuerza, hechizos, etc. Por supuesto, podrás crear un héroe que domine todas las facetas o especializarlo. Por ejemplo, si prefieres el combate cuerpo a cuerpo se convertirá en una especie de "Conan", si optas por usar el arco, será un tipo pequeño y fibroso que se mueve a la velocidad del rayo y acaba con los enemigos desde las sombras o si adoptas la magia, la túnica de mago y las uñas afiladas te identificarán ante los demás.

TEMOR O ADORACIÓN

Ya hemos comentado que durante el juego tendrás que elegir entre realizar acciones buenas o malas. Esta dualidad también se dará en las misiones del Gremio: podrás optar por defender una granja del ataque de soldados enemigos o unirte a los asaltantes para robar y matar todo lo que puedas. No es la primera vez que podemos hacer esto en un juego, pero «Fable. The Lost Chapters» irá un paso más allá al conseguir que todo el mundo reaccione a la personalidad del protagonista.

Resulta que Albion es un reino de cotillas, así que las acciones buenas y malas de tu Héroe, correrán como la pólvora. Si eres un buen chico la gente te aplaudirá cuando llegues a una villa, las chicas te guiñarán un ojo y los necesitados acudirán a pedirte ayuda. Es una buena cosa, porque lo tendrás fácil para casarte, comprar una casa y tener hijos, mientras sigues haciendo el bien

Dos partidas nunca serán iguales: algunas misiones sólo aparecerán cuando el héroe tenga cierta reputación



Los personajes tendrán un aura de distinto color. Si es verde es que tendrán una misión para ti.

¿Sabías que...

...se han rehecho todos los gráficos del juego para aprovechar el mayor potencial del ordenador, sobre la versión de Xbox?

MÁS QUE UNA CONVERSIÓN



AUNQUE HA SALIDO PRIMERO PARA XBOX la coletilla «The Lost Chapters» no es, en absoluto, gratuita. Lionhead no se ha limitado a convertir el código y añadir un par de minijuegos. La tecnología gráfica se ha adaptado al PC, creando nuevos efectos y texturas. Se ha remodelado todo el interfaz, hasta tal punto de que son necesarios el teclado y ratón para jugar. Además, el juego será un 30% más grande que la versión original de Xbox: tendrá más misiones, más hechizos, nuevos monstruos, nuevas "expresiones" de comunicación, y nuevas armas y armaduras. ¡Genial! Sólo recientemente ha sido anunciada una expansión, con el contenido que ofrece «The Lost Chapters», para la consola de Microsoft.



Usar la magia puede ser incómodo: tendrás que combinar teclas con los botones del ratón para elegir hechizo.



Con las Cartas de Gestas escogerás las misiones, según tu reputación.

La relación con otros personajes será crucial y la clave del juego consistirá en explotarla según tus preferencias

por esos mundos paganos. Pórtate mal y la guardia pondrá precio a tu cabeza, la gente saldrá huyendo cuando te cruces con ella y los vendedores se negarán a venderte su mercancía –hasta que los hagas temblar tanto, que prefieran regalártela...

PONTE A PRUEBA

La existencia de misiones que se plantean en función de tu reputación y las distintas reacciones que el protagonista provoca entre el resto de personajes, garantizan que no habrá dos partidas iguales. Si a eso le añades que también podrás afrontar retos secundarios –combatir en calzoncillos o no recibir heridas, etc.– que te proporcionarán bonificaciones o penalizaciones según los cumplas, el resultado será un juego casi inagotable.

Técnicamente «Fable. The Lost Chapters» parece que va a cumplir con las expectativas, ya que el detalle gráfico y la calidad de los efectos están a un gran nivel. Impresiona especialmente ver cómo tu personaje irá envejeciendo y evolucionando según las acciones que lleves a cabo con él. Y eso, teniendo en cuenta que se han mejorado los gráficos respecto de la versión original de Xbox y que, además, en PC todo el contenido del juego ha sido ampliado. Por otra parte, la música de orquesta promete ser magnífica y el sonido en 3D te ayudará a sumergirte en la ambientación y la trama.

Prepárate para emprender en «Fable: The Lost Chapters» una vida de desafíos y aventuras en la que tendrás que asumir las consecuencias de tus actos y... si no sale como tú querías, siempre podrás empezar de nuevo, en otra vida... ■ **J.A.P.**





- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Lionhead Studios/EA**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Octubre de 2005**
- ***www.lionhead.com***

LAS CLAVES

- Debes convertirte en un dios y ayudar a tu pueblo a sobrevivir en sucesivas contiendas.
- Incluirá elementos de gestión propios de los juegos de estrategia más clásicos.
- Habrá cuatro criaturas –un león, un lobo, un mono y una vaca– y otras tres enemigas que aún son un misterio.
- Habrá 4 facciones, 11 mundos, más de 60 construcciones y 3 tipos de recursos.
- Los milagros épicos podrán modificar la orografía de la isla.

PRIMERA IMPRESIÓN

Más y mejor. Con más estrategia que el original, se hará seguro con un puesto entre los clásicos.

Black & White 2

¡Como dios!

Por aquí hay un pueblo sometido y a merced de una tribu que... ¡hace sacrificios humanos! Claro, si es que no contaban con un dios que les orientase en su existencia. Menos mal que pasaba por aquí y estoy dispuesto a guiarles. ¡Adoradme, mortales!

No, no se trata de un milagro, esta vez va en serio y muy pronto estará disponible la segunda entrega de «Black & White». El título ha sido uno de los más relevantes en los últimos años y jugando realmente podías sentirte como un dios todopoderoso. Mezclaba géneros con audacia, inventaba originales novedades y ofrecía una interfaz increíblemente funcional, con la que podías emplear tus poderes divinos... Ahora, «Black & White 2» pretende acercarse un poco más a la perfección, mejorar la IA, ofrecer más criaturas... y, bueno, más y mejor de todo lo que nos encantó en el primero. Tal vez, pensándolo bien, sí que se trate de un milagro.

MÁS ESTRATEGIA

A simple vista, «Black & White 2» parece seguir de cerca el desarrollo del primer juego: abandonas tu condición de mortal para

Conviértete en dios por unos días y ayuda a un pueblo a construir una civilización para extender tu poder

convertirte en una deidad y para hacerte cargo de los designios de los habitantes de una isla. Si lo haces bien, te adorarán y tu poder crecerá hasta extenderse por toda la isla. Para conseguirlo, cuentas de nuevo con la ayuda de tu criatura, una "mascota" que te representa ante los mortales, que aprende de tus acciones y del entorno que le rodea. Sin embargo, a diferencia del primer juego, tu mascota no será, el eje principal del juego, habrá otras cosas de las que tendrás que preocuparte. Y es que, se han tenido en cuen-

¿A qué se parece?



Los Sims 2

No hay criatura pero sí decenas de "sims" cuyos destinos también controlas.



Rome: Total War

Si quieres vivir batallas épicas, éste es el mejor juego de estrategia táctica del momento.



Te convertirás en un dios que se revela ante un pequeño pueblo, pero que podrá extender su poder, bondadoso o malvado, por toda la isla.



La IA de la criatura ha mejorado notablemente. Te pregunta y todo si lo que hace está bien.

¿Sabías que...

la IA de la criatura estará en el próximo libro guiness de los récords por ser la IA más compleja que se ha visto en un juego de ordenador?



El interfaz se ha adaptado para acceder a toda la información sobre tu pueblo.



Los desafíos se adaptarán a tu estilo, ya sea extender tu influencia mediante la conquista, el desarrollo de tus poderes milagrosos etc.

ta las opiniones de los jugadores que, aunque encantados con la IA de la criatura, no querían tener que contar con ella para casi todo. Por ello, esta vez, se ha puesto mayor énfasis en la gestión de tu pueblo y hay más interacción con los mortales. Podrás crear decenas de estructuras, asignar trabajos a los aldeanos y decidir el nivel de procreación de tu villa entre otras muchas cosas. Además, también puedes extender tus dominios mediante la conquista, empleado a tu criatura como una poderosa unidad y tus poderes para crear desastres naturales en las áreas de influencia de tu enemigo.

En definitiva, en «Black & White 2», la estrategia toma mayor protagonismo e introduce las últimas tendencias en el género, en la gestión de tu pueblo, en las batallas y en el uso que das a tu criatura.

▶▶

¡ESTO ES LA GUERRA!



A LO «TOTAL WAR». En «Black & White 2» se han introducido combates masivos entre cientos de unidades. Sin llegar, ni de lejos, a la complejidad de juegos como «Rome: Total War» o «Imperial Glory» podrás crear un poderoso ejército y dirigirlo allá donde sea necesario el uso de la fuerza. No hay tácticas ni formaciones predefinidas, por lo que el manejo es un auténtico juego de niños. Sólo tendrás que limitarte a indicarles donde deben atacar. Pero el componente guerrero no acaba aquí, de hecho encontrarás construcciones para fortificar los pueblos y, cómo no, máquinas de asedio con las que derribar las murallas enemigas. Si encima te apoya una "bestia parda", como tu criatura, pues mejor que mejor.

MUCHO MÁS QUE REAL



◀ **FÍSICA NATURAL.** Las islas de «Black & White 2» tendrán todas las propiedades físicas del mundo real. No hay más que ver cómo ruedan las piedras al lanzarlas contra una montaña, o mejor aún, cómo se desliza la lava de un volcán en erupción y arrasa lo que encuentra a su paso. Verás huracanes, tormentas...



◀ **¿QUÉ HORA ES?** La que quieras en cada momento. Como Dios todopoderoso que eres, tienes la oportunidad de escoger la hora del día a tu antojo, influir en el clima... Basta con que mires al cielo y un par de "clics" de ratón para disfrutar de un bonito amanecer, o sumir la isla en la oscuridad de la medianoche.



▶ Puedes manifestarte como un dios bondadoso y ganarte la adoración de los mortales haciéndoles felíces...



▶ El bien y el mal siempre estarán aconsejándote en las decisiones difíciles del comienzo del juego.



▶ ...o puedes convertirte en un dios despiadado y temido que aterrorice a los mortales infieles.



¿Sabías que...
una criatura, al principio, es cuatro veces más grande que un habitante y puede llegar a triplicar su tamaño y peso?

▶▶ Otro aspecto novedoso reside en la aparición de los tributosque podrás canjear por nuevos edificios, mejoras e incluso milagros con los que dejar pasmados a tus habitantes. Debes tener en cuenta que todo lo que hagas influye de cara a fidelizar a los mortales.

ENTRE EL BIEN Y EL MAL

Volvamos a la criatura... Aunque en «Black & White 2» ya no sea la protagonista seguirá siendo uno de los más importantes aspectos en el juego. Contarás con cuatro tipos de criatura, –un mono, una vaca, un lobo o un león– que se desarrollarán según tus acciones y que podrán llegar a ser tan bondadosos o malvados como tú les enseñes a ser... Su IA y capacidad de aprendizaje es impresionante, pero si lo de enseñar se te hace un poco pesado siempre podrás ordenarle que se dedique a guerrear o a ir por libre y olvidarte.

Todo el interfaz está encaminado a hacer las cosas más sencillas. Tú serás quien decidas en qué pasar el tiempo, si creando una fortaleza descomunal, un ejército invencible, o una criatura tan capaz de echarte una mano con los habitantes como de arrasar al pueblo enemigo en pocos minutos. Si quieres derrotar a una deidad enemiga podrás atacar las ciudades que le son fieles, o –¿por qué no?– dejándoles ver que si te adoran a ti vivirán mejor y más seguros... Las posibilidades del juego son inmensas.

Y es que lo que hemos podido jugar con esta versión de «Black & White 2» nos ha parecido que cumple con nuestras expectativas y, además, poseerá una calidad técnica de impresión... ¡prepárate! Así que ya sabes, si lo tuyo es dirigir todo el cotarro y de paso no te importa hacer de papi con un peluche muy majo, prepárate porque «Black & White 2» llega con todo lo necesario para volver a hacer historia. ■ **J.M.H.**

Tu criatura sigue siendo importante pero la gestión del pueblo y las batallas cobra más protagonismo



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Acción/Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Pivotal Games/SCi**
- Distribuidor: **Proein**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **30 de septiembre**
- ***www.conflict.com***

Conflict Global Storm

¡A la caza del terrorista!

La amenaza terrorista se extiende por todo el planeta. ¡El peligro es inminente! Menos mal que tu equipo ya está listo para perseguirlos y desbaratar sus planes allá donde haga falta. Acaba con ellos pronto o el jet lag podrá con tus muchachos.

LAS CLAVES

- Controlarás un grupo antiterrorista en misiones por todo el mundo, al mando de soldados especializados.
- Su argumento será ficticio, en base a una situación hipotética pero muy verosímil.
- La recreación fiel del armamento y del equipo añadirá un elemento táctico.
- La IA promete reacciones realistas.
- El nivel de detalle gráfico será muy alto e inédito en la serie.
- El control será muy sencillo y conseguido.

PRIMERA IMPRESIÓN

Emocionante y realista, eleva las expectativas sobre todo lo visto en la serie «Conflict».

Puede que hayas jugado a los otros «Conflict» y creas saber todo lo que hace falta sobre la nueva entrega de la serie. Pero, mejor, ve desechando cualquier idea preconcebida, porque lo que has visto antes se queda ya muy atrás. Esta vez, Pivotal Games se la está jugando para crear, no una última entrega a la altura de las anteriores, sino uno de los juegos de acción táctica más ambiciosos del género. Y, además de novedades técnicas, han sacado del "armario de los enemigos" a uno, por desgracia, de lo más actual: el terrorismo.

Los descendientes de un grupo de nazis que lograron huir de Alemania tras la Segunda Guerra Mundial se han organizado en un grupo terrorista, "Marzo 33". Su objetivo es el de establecer un nuevo orden mundial y, para ello, planean llevar a cabo una serie de acciones para extender el terror. ¡Tu unidad debe impedirlo!

El terrorismo puede golpear en cualquier parte y tus hombres son los únicos que pueden detenerlo

¿QUE HAY DE NUEVO, VIEJO?

Para empezar, la calidad gráfica en «Conflict. Global Storm» será totalmente nueva y, aparentemente, capaz de ofrecer mucho espectáculo. Se preparan personajes, armas, vehículos y equipamiento estupendamente modelados y detallados, magníficas animaciones y una buena cantidad de los mejores efectos visuales. Y, esta vez, parece que su condición de juego para varias plataformas no implicará que se baje el listón para hacerlo asequible a todos los sistemas.

¿A qué se parece?



Rainbow Six 3 Raven Shield

■ El mismo trasfondo, contra el terrorismo internacional, pero con un desarrollo más complejo.



S.W.A.T. 4

■ Acción táctica en entornos interiores. La coordinación de tu grupo también es aquí crucial.



▶ Tácticas y armas modernas contra una amenaza también moderna. Si coordinas bien a tu equipo podrás neutralizar a los terroristas.



▶ Se ha simplificado el control, de modo que ordenar acciones a tus hombres será rápido y sencillo.

¿Sabías que...

aunque el argumento es de ficción, las misiones, las armas y las tácticas están basadas en informes de operaciones reales?



▶ Hay que combatir en infinidad de condiciones y emplear equipo sofisticado, como la visión nocturna.



▶ La variedad de movimientos para nuestros personajes es muy amplia: trepar, reptar, correr, agacharse... o saltar ágilmente esta barandilla.

Con gran acierto, se ha optado por un trasfondo que permite un despliegue de escenarios y acciones mucho más variado que en anteriores ocasiones. Ya no se tratará de combatir tan sólo en la jungla o en el desierto, sino que los cuatro componentes de tu equipo se moverán entre edificios, vegetación, factorías, tejados, nieve... Con ello, las posibilidades tácticas serán mayores y, como consecuencia, la jugabilidad se disparará.

Combina la profusión de obstáculos y accidentes del terreno con una amplia libertad de movimiento y obtendrás como resultado un montón de acciones para tus personajes: correr, agacharse, arrastrarse, cubrirse, trepar muros, colgarse... Eso sí, tus enemigos podrán hacer lo mismo, así que luego no te quedes como un pasmarote si ves a un terrorista superar cualquier obstáculo y avanzar hacia ti. ▶▶

LA FAMILIA Y UNO MÁS



PREPÁRATE PARA JUGAR CON CARAS CONOCIDAS, los veteranos de la serie no tardarán en reconocer a los mismos personajes de las dos entregas de «Conflict Desert Storm». Han vuelto Foley, Connors, Bradley y Jones, entrenados ahora para combatir el terrorismo, pero manteniendo sus especialidades dentro del grupo: francotirador, asalto, armas pesadas, demoliciones, medicina... Además, como en el transcurso de la historia de «Conflict Global Storm» Foley es capturado, se hará necesario reclutar a un quinto miembro. Esta vez será una chica, Carrie Sherman, una tiradora certera que aportará un toque de eficacia y aplomo femenino al equipo, entre tanto machote. Foley amigo, si escapas, ve buscándote otro curro...

DE AQUÍ PARA ALLÁ



LA AMBIENTACIÓN TENDRÁ MÚLTIPLES ESCENARIOS. Si las entregas anteriores de la serie estaban limitadas a una sola localización, en «Conflict Global Storm» te vas a hartar de viajar. Los tentáculos de Marzo 33 se extienden a cualquier lugar del mundo: Colombia, Corea del Sur, Chechenia, Ucrania, Norte de África, Filipinas y Cachemira. Y, como te puedes imaginar, habrá escenarios en montañas, junglas, entornos urbanos...



A los combatientes de «Conflict Desert Storm» se les une el talento de Carrie Sherman, de profesión francotiradora.



Tendrás que contrarrestar la astucia de tu enemigo y anticiparte a sus acciones. Si lo subestimas, será el fin de tu equipo.



El juego está dotado de un buen repertorio de efectos visuales de gran espectacularidad.

¿Sabías que...
el punto de partida del juego, con nazis que escaparon a Argentina, se inspira en un acontecimiento histórico real?

TIPOS LISTOS

En un juego de acción táctica, una de las características más importantes es el comportamiento de tus enemigos, ¿no? Pues alégrate, porque «Conflict Global Storm» tiene toda la pinta de ponerte frente a unos adversarios endiabladamente astutos.

No tardarás en comprobarlo. En cuanto estés en medio del "fregao" podrás ver cómo se parapetan, retroceden en busca de ayuda, se comunican entre sí o se cubren... ¡Olvídate de enemigos ineptos o previsibles que únicamente sirven como diana! En este juego los terroristas se moverán para salirse de tu campo de visión y arrojarán granadas de humo para cubrir su avance...

¡NO HAY CAMINO!

Las posibilidades se amplían aún más con el diseño de los escenarios. Si «Conflict Vietnam» arrastraba un desarrollo muy lineal, en que el entorno de la jungla estaba limitado por "pasillos", el mapeado será ahora muy distinto, con niveles abiertos, caminos alternativos y una gran variedad de localizaciones.

Combatiremos en multitud de países con ambientaciones distintas y las misiones comprenderán desde el rescate de la hija de un senador norteamericano, en Corea del Sur, hasta el sabotaje de una factoría de gas Sarín.

Pivotal Games ha prometido también un argumento ficticio, –ambientado en un futuro inmediato– y una trama imprevisible, con los suficientes giros y sorpresas como para engancharte durante horas y horas...

COMANDO BAJO CONTROL

Otro aspecto muy importante será el sistema de control. Cuando se trata de repartir órdenes a tu equipo, cualquier complicación puede ser fatal para la jugabilidad, por lo que el juego tendrá un sistema muy simplificado. Un detalle interesante será la posibilidad de dar órdenes "retardadas", es decir, repartir las instrucciones necesarias a los miembros del equipo y dejarles a la espera del instante en el que quieras iniciar la acción.

Catorce niveles de campaña y dos niveles más de entrenamiento completarán el juego, para el que, además, se ha anunciado un modo online cooperativo para cuatro jugadores cuyos detalles están aún por desvelar. ¡Qué buena pinta tiene esto! ■ T.G.G.

El comportamiento de los enemigos será muy realista. Prepárate para vivir un desafío realmente genial

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Total Overdose

Desmadre a la mejicana

Así que tengo que subir por la pared, dar una voltereta en el aire esquivando disparos y, mientras caigo, volarle la cabeza a tres tipos y darle una colleja a otro. Pues no parece tan difícil, ¿no? ¡Ah! Que también hay que tomarse un tequila...

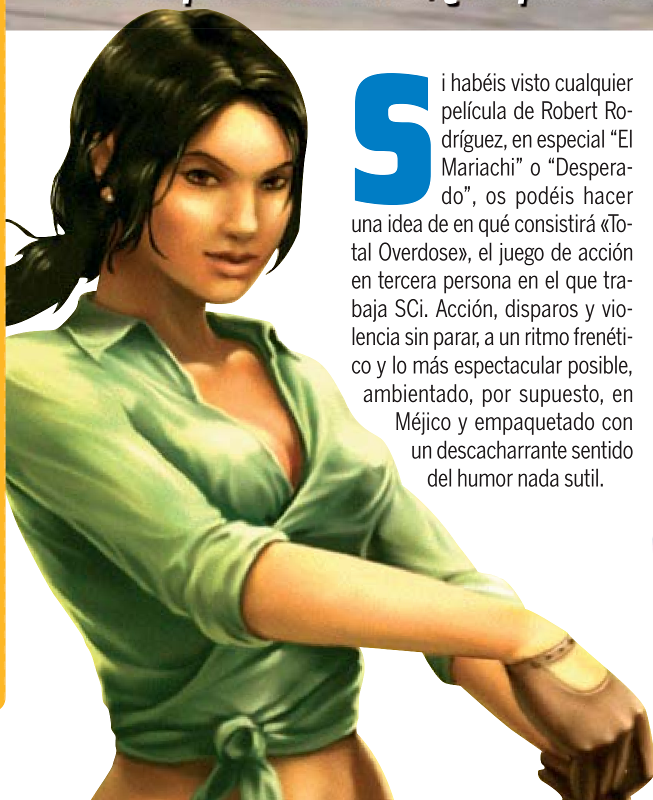
- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Deadline/SCi**
- Distribuidor: **Proein**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Septiembre 2005**
- ***www.totaloverdose.com***

LAS CLAVES

- Acción en tercera persona con una gran ambientación, un ritmo frenético y unos combates espectaculares.
- Incluirá un sistema de combos y ataques especiales, en la mejor tradición de los juegos de lucha.
- Podremos activar la cámara lenta en algunos momentos, al estilo bullet time.
- La campaña tendrá 20 misiones obligatorias y 34 secundarias.
- Incluirá más de quince armas diferentes.

PRIMERA IMPRESIÓN

Acción desenfrenada, con un toque de originalidad y espectáculo, sin más complicaciones.



Si habéis visto cualquier película de Robert Rodríguez, en especial "El Mariachi" o "Desperado", os podéis hacer una idea de en qué consistirá «Total Overdose», el juego de acción en tercera persona en el que trabaja SCi. Acción, disparos y violencia sin parar, a un ritmo frenético y lo más espectacular posible, ambientado, por supuesto, en Méjico y empaquetado con un descacharrante sentido del humor nada sutil.

AGENTE ANTIDROGA

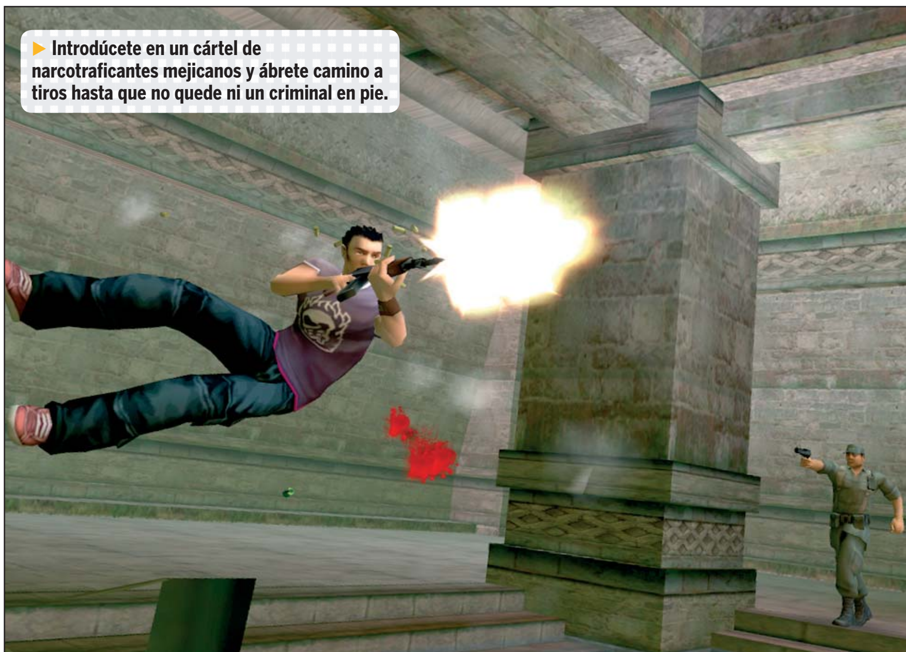
«Total Overdose» nos pone en la piel de Ramiro Cruz, un joven maleante al que una agencia antidroga infiltra en un cártel de narcotraficantes mejicanos. Como agente encubierto tendremos que cumplir con todas las misiones que nos encarguen los "capos", aunque en realidad nuestro objetivo último será acabar con toda la organización y, por el camino, esclarecer la muerte de nuestro padre, un agente de policía que falleció mientras luchaba con los traficantes.

A partir de esta historia el juego se planteará como una campaña lineal de 20 misiones principales, de obligado cumplimiento y otras 34 secundarias, que no estaremos obligados a realizar. Básicamente todo se reducirá a recorrer el mapa del juego para cumplir los objetivos de nuestra misión actual, siempre del tipo "destruye algo" o "mata a alguien", mientras vamos acabando con verdaderas legiones de enemigos que se interponen en nuestro camino. A nuestra disposición contaremos



¿Sabías que...

...su banda sonora se compone, entre otros, de temas de grupos de hip-hop como Molotov o Comando Machete?



Introdúcete en un cártel de narcotraficantes mejicanos y ábrete camino a tiros hasta que no quede ni un criminal en pie.



Algunas combinaciones de teclas nos permitirán realizar diferentes ataques especiales que, en la versión final, estarán traducidos al castellano.

¿A qué se parece?



Painkiller

Aquí nos enfrentábamos también, con un ritmo frenético, a un montón de enemigos.



GTA San Andreas

Los tiroteos y el sistema de misiones a resolver son similares a los de la serie «GTA».



Podremos ralentizar la acción para que los ataques sean aún más espectaculares.



Como en una película, podremos embestir a los enemigos con nuestro vehículo, saltando al final.

Tequila, acción y muchos disparos. Un juego de película del que el mismo Robert Rodríguez estaría orgulloso

con un completo arsenal y, como los mapas son grandes, con la posibilidad de pilotar todo tipo de vehículos, como coches, camiones o motos, para desplazarnos más deprisa de un lugar a otro.

LUCHAS ESPECTACULARES

Esta sencillez en el planteamiento de «Total Overdose» quedará más que compensada por la variedad y espectacularidad de su sistema de combates, que es donde estará la verdadera salsa del juego.

Combinando un sistema de acción a cámara lenta, al estilo del popular bullet time de «Max Payne», con la posibilidad de realizar todo tipo de saltos y acrobacias, podremos realizar los ataques más espectaculares. El juego incluirá además un sistema de combos, de manera que utilizando combinaciones especiales de teclas que iremos aprendiendo durante la partida podremos realizar impresionantes maniobras especiales. Luego, si realizamos estas maniobras con especial habilidad o si encadenamos muchas muertes de enemigos consecutivas, obtendremos recompensas en forma de Movimientos Locos, ocho divertidísimos ataques especiales de efectos devastadores, y Vueltas Atrás, iconos que nos permitirán retroceder en el tiempo para volver a jugar los últimos instantes, evitando incluso la muerte de nuestro personaje.

Como veis, en fin, todo en «Total Overdose» estará orientado a conseguir que la acción sea lo más directa, cinematográfica y, en resumidas cuentas, espectacular posible. Y si a esto le añadimos una nada sutil parodia del Méjico más profundo, potenciada, además, por un completo doblaje al castellano de todos los diálogos, el resultado promete ser uno de los juegos más ágiles, divertidos y refrescantes de la temporada. ¡Ándale, manito, y no lo pierdas de vista! ■ J.P.V

LOS MOVIMIENTOS MÁS LOCOS



¡DALE A LA PIÑATA! Si encadenamos suficientes víctimas seguidas obtendremos como recompensa uno o más Movimientos Locos. Se trata de ocho ataques especiales letales y muy divertidos. Uno de ellos, por ejemplo, nos equipa con una piñata explosiva que, al lanzarla, hace que todos los enemigos corran hacia ella emocionadísimos para golpearla...

Heroes of the Pacific

Batallas en el aire

Cuando Magallanes le puso el nombre al Océano Pacífico no sabía que allí se desataría la batalla aérea más feroz de todos los tiempos. Si es que no se pueden poner los nombres a la ligera... que luego viene la Historia a ponerte en evidencia.

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **IRGurus/Codemasters**
- Distribuidor: **Proein**
- Idioma: **Castellano (textos y voces)**
- Fecha prevista: **Oct. 2005**
- ***www.heroesofthepacific.com***

LAS CLAVES

- Podrás pilotar 35 réplicas de la Segunda Guerra Mundial entre cazas, bombarderos y torpederos de ambos bandos.
- En el control podrás elegir entre simulación o arcade.
- Habrá 26 misiones en diferentes escenarios, con objetivos de lo más variado.
- Veremos volar decenas de aviones simultáneamente.
- Incorporará interesantes e innovadores modos multijugador.

PRIMERA IMPRESIÓN

Vive la emoción de pilotar toda clase de aviones en la guerra más frenética de la historia del PC.

Hemos vivido tantos juegos sobre la Segunda Guerra Mundial que ya casi podríamos sacarnos el doctorado en Historia pero, la verdad, es que nunca nos importa jugar a otro y un repasillo siempre viene bien antes del examen final.

Veamos, 1941, ataque japonés a la base norteamericana de Pearl Harbor. Más de 20 buques y casi 200 aviones del ejército estadounidense fueron destruidos durante una tremenda batalla por sorpresa que duró dos horas y derivó en la participación activa de EEUU en la mayor guerra de todos los tiempos. Si te gustaría haberlo visto en primera persona, esta será tu oportunidad.

UNA GUERRA PERSONAL

Dentro de este marco histórico, manejaremos a William Crowe, un experimentado piloto del ejército norteamericano que participó en la defensa de Pearl Harbor y que no consiguió salvar a su hermano Charlie, un marine destinado a uno de los buques destruidos durante la contienda. A partir de ahí, durante 26 misiones con el Pacífico como escenario, tendremos que vengar la muerte de nuestro hermano y demostrar a los japos quién manda en el aire.

Con este argumento se presenta esta interesante aventura de acción aérea en la que podremos pilotar hasta 35 réplicas exactas de aviones de la Segunda Guerra Mundial, entre cazas, bombarderos, torpederos, interceptores y escoltas. A los mandos de estas espectaculares máquinas de guerra se nos dará la oportunidad de participar en las batallas más feroces y acaparar el protagonismo de los enfrentamientos clave que hubo durante los años que duraron las batallas entre Japón y Estados Unidos.

De esta forma, lucharemos en riguroso orden histórico en lugares como la Isla de Wake, Midway,

¿Sabías que...

...una de las prioridades de sus autores ha sido lograr que las batallas aéreas soporten hasta 150 aviones a la vez?



¡Qué dura es la vida de un piloto! Acabas de terminar con 4 “zeros” nipones y ahora te toca torpedear un submarino...



Habrá enfrentamientos titánicos, como reventar buques de guerra a bombazos o un mano a mano con el número uno japonés.

¿A qué se parece?



Pacific Fighters: También encontramos batallas aéreas en el Pacífico, pero es una simulación más realista.



MoH: Pacific Assault Tiene escenas de combate aéreo con un ritmo y una acción muy similares.



También podremos dar órdenes básicas a nuestros compatriotas durante las batallas de altos vuelos.



Los escenarios serán geniales: islas paradisíacas, una flota entera de buques nipones...

Guadalcanal, el Golfo de Leyte, el Mar de Coral y, por supuesto, Pearl Harbor. Tendremos que llevar a cabo complicadas misiones tales como derribar tropas de cazas enemigos, dar alcance a vehículos terrestres o volar por los aires un buque de guerra enemigo alcanzándole con misiles o torpedos en las partes más críticas. Incluso hay una misión en la que deberás ofrecer apoyo aéreo a un comando que desembarcan en una isla con la misión de liberar a unos prisioneros de guerra de una cárcel de alta vigilancia. Sencillamente genial.

FÁCILES DE PILOTAR

Para realizar todas esas complicadas tareas tendremos a nuestra elección dos tipos de control: simulación y arcade.

Para los amantes de los retos, la configuración de simulación nos permitirá controlar individualmente el giro y el balanceo, y el avión no se autoestabilizará tras los giros, por lo que requerirá mayor destreza. La configuración arcade permitirá manejar el avión de una manera tan sencilla como montar en bicicleta, ya que tras las maniobras más complicadas el avión se estabilizará automáticamente. Eso sí, todos los aviones se controlarán de diferente manera, ya que se tendrá en cuenta el peso y la localización de los motores en cada aparato así como las armas instaladas, intentando reproducir de la forma más fiel todas sus características.

Gráficamente, «Heroes of the Pacific» –salvo pequeños problemas de optimización– promete estar a la altura, siendo capaz de mover hasta 150 aviones a la vez en unos extensos escenarios repletos de detalles como vegetación, nubes volumétricas y cientos de objetos destructibles a lo largo y ancho del terreno. En septiembre comienza el despegue en «Heroes of the Pacific». Claro que si tienes demasiado miedo, siempre puedes alistarte en el ejército de tierra... ■D.M.S.

Pilota todo tipo de aviones de la Segunda Guerra Mundial en una frenética aventura de altos vuelos

COMPLETA TU COLECCIÓN



¡ESTARÁN TODOS! Al principio sólo podremos surcar los cielos con el P-40 Warhawk, pero a medida que avancemos por el modo historia iremos desbloqueando todos los cazas, bombarderos e incluso prototipos tanto del ejército norteamericano como del japonés. También podremos mejorar estos aviones con los puntos que obtengamos en la campaña. Sólo una vez desbloqueados podrás sacarlos a pasear en tus partidas multijugador, ya sea en LAN, por Internet o incluso a pantalla partida.



▲ ¡LA TRILOGÍA ESTÁ MÁS VIVA QUE NUNCA! Las tres películas de "Matrix" forman el hilo conductor de la historia con Neo como protagonista pero... ¡habrá novedades y sorpresas!



▲ ¡QUEREMOS ACCIÓN ESTILO MATRIX! Y la tendremos, no lo dudes. Patadas, saltos, piruetas imposibles y golpes que sólo Neo puede realizar. ¡Esto es Matrix!

Sólo tú puedes ser El Elegido

THE MATRIX PATH OF NEO

Parecía que Matrix ya había descubierto todos sus secretos. Pero, ¿y si Neo hubiera actuado de otro modo? Es el momento de averiguar que habría ocurrido, encarnando al Elegido y cumpliendo uno de los sueños de todo fan de Matrix...

Lo de entrar en Matrix, hace un par de años, encarnando a Ghost y Niobe, estuvo bien. Jugar esa "historia paralela" a "Matrix Reloaded", donde los guiones de película y juego se entrecruzaban constantemente y se te daban algunas claves de lo que sucedía en el cine, que sólo entendías completamente tras jugar con «Enter the Matrix», fue una experiencia interesante. Aunque, claro, a ti lo que te pasaba es que querías jugar manejando a Neo. Y no, no podía ser, según decían en su momento en Shiny, porque el personaje era, simplemente, demasiado poderoso por aquel entonces y dejarte controlar a Neo no te habría supuesto ningún desafío como jugador. Pero ya sabes que en Matrix lo imposible puede suceder. Existen reglas, y algunas pueden romperse. Así que Shiny donde dijo digo ha dicho Diego, y te invita a que vuelvas al mundo de Matrix haciendo aquello que en su momento te estaba vedado: convertirte en el Elegido, con la ventaja añadida de que, además, podrás explorar nuevas alternativas en tu lucha contra las máquinas, descubriendo secretos aún ocultos en Matrix.

Por fin podrás encarnar a Neo y luchar, como el Elegido, siguiendo la acción de las tres películas, de principio a fin

SEÑOR ANDERSON...

«Path of Neo» es un juego atípico como adaptación de una película. «Enter the Matrix» era una idea bastante original, que desarrollaba una historia paralela al guión de "Matrix Reloaded", protagonizada por personajes secundarios en la película. Pero, aún así, "seguía" la historia de la película. «Path of Neo», sin embargo, a priori parece una adaptación fiel de la trilogía del cine, de principio a fin. Ahora, tu objetivo será convertirte en Neo, desde su huida de Matrix al mundo real, comenzando su acción como Anderson mientras huye de los agentes, hasta su conversión en el Elegido de la profecía y el desarrollo de enormes poderes. Pero, además de eso, «Path of Neo» te ►►





SI FUERAS NEO, ¿CÓMO PELEARÍAS EN MATRIX?

NO SE TRATA SÓLO DE ENCARNAR A NEO. Se trata de ser el propio Neo... o, como dicen los responsables del juego, no es lo mismo conocer el camino del Elegido que recorrer ese camino. La gran innovación en «Path of Neo» será que además de controlar a Neo y recrear las escenas más famosas de las películas de "Matrix", podrás resolver muchos de los obstáculos del juego de forma alternativa a como sucedía en el cine, abriendo nuevos caminos, además de acceder, de este modo, a secuencias totalmente nuevas, diseñadas especialmente para el juego. ¿Cuál será tu camino?

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **Shiny Entertainment/Atari**
- Distribuidor: **Atari**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **15 de Noviembre, 2005**
- ***www.atari.com/thematrixpathofneo***

LAS CLAVES

- Te meterá en el universo "Matrix" como protagonista absoluto, en la piel de Neo.
- La acción y el combate utilizarán una perspectiva en tercera persona.
- A medida que avances los poderes de Neo aumentarán.
- Toda la historia se basará en el guión completo de las tres películas, y añadirá nuevas escenas.
- Incluirá una hora de vídeo reeditado de las películas, para dar coherencia al guión, desde la perspectiva del protagonista.
- Los Wachowsky han diseñado el guión del juego y han filmado un nuevo final, alternativo al de "Matrix Revolutions".

PRIMERA IMPRESIÓN

Más allá de Matrix. Encarnar a Neo ya no es un imposible. La acción promete más incluso que el cine.





▲ **DENTRO DE LAS PELÍCULAS.** Podrás vivir de primera mano algunas de las escenas más famosas de las tres pelis de Matrix, encarnando siempre a Neo y con la posibilidad de resolver algunos osbtáculos de forma alternativa.



▲ **AGENTES A TI... ¡JA!** Smith y sus secuaces serán, durante todo el juego, los enemigos más correosos y peligrosos que te encuentres.



▲ **ACABAS COMO NEO PERO...** ¡empiezas siendo Anderson! Y, a la sazón, ni sabes lo que es Matrix ni cómo "jugar" ahí dentro... ¿cómo escaparás?



▲ **¡VENID TODOS A LA VEZ SI SOIS VALIENTES!** Ni uno ni cincuenta Smiths serán capaces de acabar con El Elegido, si eres lo bastante hçabil y has desarrollado tus poderes hasta un nivel considerable.

SACADOS DE MATRIX

UNA AMPLIACIÓN DEL UNIVERSO MATRIX. Así es como los Wachowsky consideran a «Path of Neo». Y, hombre, alguna ventaja debía de tener contar con los creadores de las películas como supervisores de la producción del juego. La principal es que Shiny ha contado no sólo con acceso total a todos los diseños y datos relacionados con las películas de "Matrix", sino que además los propios Wachowsky han creado material adicional para ser incluido en el juego de forma exclusiva.



▶▶ ofrecerá una visión completamente nueva y original de Matrix, repleta de sorpresas.

Se podría considerar que «Path of Neo», además de cumplir tu sueño de convertirte en Neo y hacer lo que el personaje hacía en el cine, será como un enorme "what if", de esos que tanto gustan a los sajones en los juegos, dejándote la posibilidad de que mientras juegas como Neo también puedas tomar decisiones como él, y seas capaz de abrir tu propio camino en el juego y en la historia de Matrix, encontrando vías diferentes a las de las películas para avanzar, descubriendo así secuencias completamente nuevas y originales sobre lo que ya viste en cualquiera de las tres pelis.

LOS WACHOWSKY VIGILAN

Matrix siempre ha sido un universo peculiar que se puede mirar desde múltiples perspectivas. Sus creadores, los hermanos Wachowsky, han procurado además alentar este hecho. Han extendido la existencia de Matrix por vías muy diferentes para hacerlo lo más real posible. La aparición de "Animatrix", por ejemplo, o el mismo «Enter the Matrix» como complementos de las películas han cumplido ese objetivo.





▲ DESARROLLA TUS PODERES Y ACABA CON EL ENEMIGO. Al comienzo del juego tus poderes como Neo serán casi inexistentes. A medida que avances desarrollarás nuevas habilidades para acabar con el enemigo.



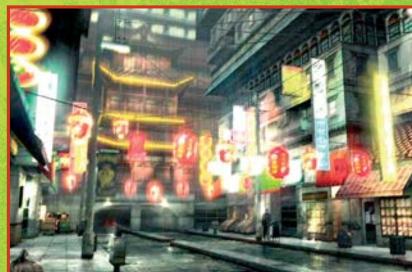
▲ ARMAS, MUCHAS ARMAS. Además de los poderes propios del Elegido y toda tu habilidad con las artes marciales, las armas de fuego serán tus mejores aliados. Podrás hasta quitárselas a los enemigos con unas sencillas llaves.

Las artes marciales, armas de todo tipo y una serie de poderes especiales te permitirán superar cualquier obstáculo

Pero «Path of Neo» va un poco más allá, al mezclar esa fidelidad al guión original con esos caminos alternativos que, como Neo, podrás descubrir en el juego. Sin embargo, los Wachowsky se han encargado, en persona, de que ese nuevo camino sea tan o más atractivo que el que disfrutamos en el cine. Ellos se han encargado del guión, de reeditar más de una hora de vídeo de las películas, que de coherencia al juego desde la perspectiva de Neo, de rodar un nuevo final alternativo a la historia, en exclusiva para el juego, de poner a disposición de Shiny todo lo que se usó en las películas –incluyendo al equipo técnico y artístico– para crear una experiencia total de Matrix y, en definitiva, de meterte en Matrix como nunca imaginaste.

MÁS ALLÁ DE MATRIX

Lo primero que se ha podido ver de «Path of Neo» impresiona. Sobre todo, porque según lo ves dices: "es Matrix, sin duda". Las tres películas están ahí, en el guión. Está Neo, claro. El estilo de la acción y la estética son parecidos a «Enter the Matrix» pero lo ves mucho más completo y realista. Gráficamente, además, se nota un avance evidente. Buena culpa de ▶▶





¡AHORA SÍ QUE PARECE MATRIX...!

» ¿CÓMO SE HACE PARA QUE UN JUEGO SE PAREZCA A UNA PELÍCULA? Lo más sencillo es preguntárselo a alguien que haga películas. En el caso de «Path of Neo», Shiny contó con el apoyo de gran parte del equipo técnico y artístico de "Matrix", como los responsables del "matte painting".

» ESTAS TÉCNICAS CINEMATOGRÁFICAS se han aplicado especialmente en el diseño artístico. Los artistas responsables del citado "matte painting" han marcado el camino a seguir, como se puede ver en este ejemplo, de un escenario del juego antes y después de serle aplicada esta técnica.



▲ **¿COMBATIR O CORRER?** En los primeros compases del juego pelear con un agente puede ser algo casi suicida... ¿o crees que Neo puede con todo?



▲ **SÓLO EL ELEGIDO PUEDE LUCHAR ASÍ.** Cuando Neo desarrolle totalmente sus poderes te permitirá desplegar un abanico de golpes y combos con los que podrás dejar fuera de combate a múltiples enemigos a la vez.



▲ **¡VISTAS ESPECTACULARES!** El juego usará un sistema automático de cámaras para mostrar el ángulo más espectacular en todo momento.



▲ **¡DESTROZA EL ESCENARIO!** Si lo que te gusta es la interacción total con el escenario en un juego de acción, lo que vas a ver en «Path of Neo» te va a dejar pasmado. Como te descuides... ¡destrozarás por completo el escenario!



Además de las escenas más famosas de las películas, podrás crear tu propio "camino" con secuencias alternativas

▶▶ ello la tiene el que gente que trabajó en el desarrollo de la película ha estado asesorando a Shiny en la producción y diseño artístico del juego, para hacerlo mucho más cinematográfico.

También se nota que es Matrix, aunque vaya más allá de Matrix, en muchos pequeños detalles. Evidentemente, durante los combates contra los enemigos vas a ver una y mil veces el efecto de "tiempo bala". Sin embargo, éste se producirá de forma automática, igual que la gestión de cámaras con la que el juego siempre buscará el ángulo más espectacular para la acción. Lo notarás, también, en los poderes del protagonista. Neo comenzará su andadura en el juego sin habilidades especiales, pero a medida que avances podrás controlar poderes como volar, la telequinesis o la "Neo visión", que te permitirá visualizar el código de Matrix en medio de la acción. Acabarás siendo tremendamente poderoso pero, lo más importante, es que lo podrás conseguir por vías diferentes a las ya conocidas de las películas, explorando nuevos caminos y descubriendo muchos de los secretos que aún oculta el universo Matrix. Si eres un fan de Matrix y siempre quisiste convertirte en Neo, la oportunidad que se te presenta es de oro y nosotros tampoco la vamos a dejar pasar. ¡Se va a enterar ese Smith! ■ ***F.D.L.***


¡APRENDE KUNG FU!


EL RESCATE DE MORFEO


EN EL CASTILLO DEL MEROVINGIO


EL COMBATE FINAL


LA PELEA CONTRA LOS SMITHS



¡¡ES DE PELÍCULA!!

LAS TRES PELÍCULAS de "Matrix" forman la base del guión del juego, desde los momentos en que Neo aún es Anderson y desconoce los secretos de Matrix, hasta su revelación como el Elegido de la profecía –aquel que salvará a los hombres y acabará con la guerra– y su enfrentamiento final con Smith y su visita a la ciudad de las máquinas, en el mundo real.

PODRÁS JUGAR algunas de las secuencias más representantivas y famosas de las películas, encarnando a Neo. Desde los primeros instantes en que aprende a descubrir sus poderes y cómo funciona Matrix, entrenando en artes marciales, hasta escenas tan famosas como la del Hall, en el rescate de Morfeo o la lucha contra los seguidores del Merovingio en su castillo.

LA PROMESA DE SHINY, además, es que muchas de estas escenas serán casi mejores que en el cine... como en el combate de Neo contra los cientos de agentes Smith, que afirman que pondrá en pantalla más de mil enemigos simultáneos. Pero lo mejor es que, además, «Path of Neo» ofrecerá muchas novedades y sorpresas que no aparecían en las películas, en forma de escenas que los Wachowsky han diseñado especialmente para el juego, así como nuevas escenas de vídeo –y un final alternativo– grabadas ex profeso.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.



La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.

50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.

90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.





A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA

JUEGO DEL MES Micromanía

Sangre nueva

Fahrenheit

Aquí no se trata de controlar a un detective que intenta resolver un asesinato, ni a un sospechoso que en realidad es inocente, ni siquiera a un exorcista que investiga un crimen ritual. Y es que no te vas a conformar con uno si puedes manejarlos a todos... ¿Crees que estarás a la altura del desafío?

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Quantic Dream
- **Distribuidor:** Atari **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** 15 Septiembre **PVP Rec.:** 39,90 €
- **Web:** *www.atari.com/fahrenheit* Videos, personajes e historia. Visítala sólo si no tienes el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes controlables:** 4
- **Personajes secundarios:** Docenas...
- **Número de capítulos:** 14, más los niveles de bonus
- **Bifurcaciones del argumento:** 44
- **Minijuegos:** Tocar la guitarra, boxear, patinar, baloncesto y otros

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3,4 GHz / AMD Athlon 1,6 GHz
- **RAM:** 1 GB, 256 MB
- **Tarjeta 3D:** Geforce FX 5900 Ultra 256 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GH z
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ Las ventanas multivista no son sólo un recurso visual, también te ofrecen pistas que te serán muy útiles para completar la aventura.



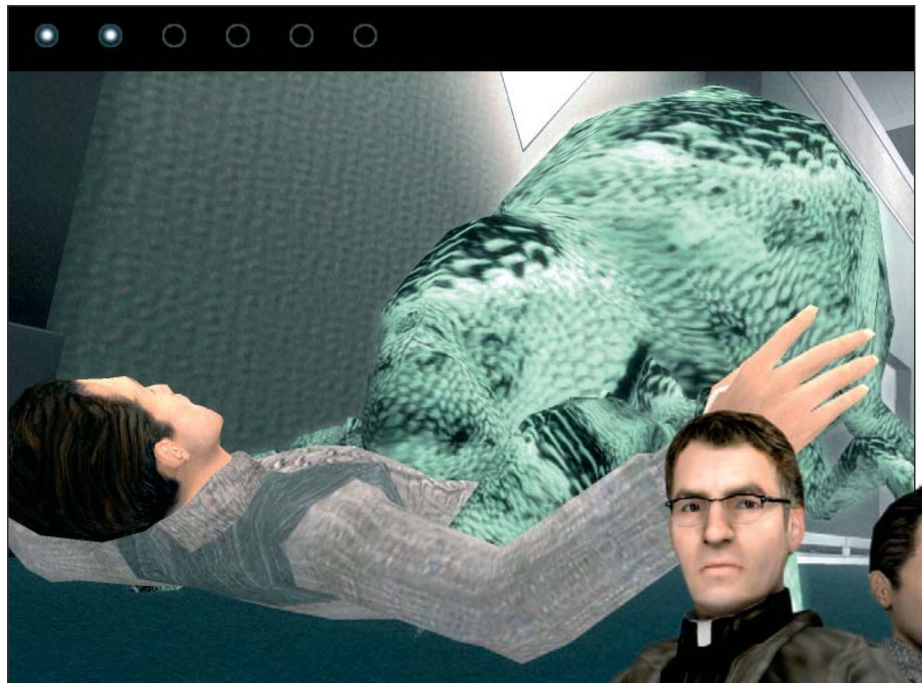
▲ Es muy importante controlar el estado de ánimo: un simple "pique" con los compañeros puede elevar el estrés y evitar que encuentres ciertas pistas.



▲ En las conversaciones sólo tienes unos segundos para hacer ciertas preguntas. Es una idea muy original que ayuda a elevar el interés por la recolección de pistas.



▲ El del cuchillo eres tú, pero en realidad no sabes por qué has matado a ese pobre hombre. Para averiguarlo tendrás que enfrentarte a una sorprendente historia de misterio, con un original y atractivo sistema de juego.



▲ Aunque lo parezca, «Fahrenheit» no es un "survival horror". Los monstruos sólo están en las pesadillas del asesino...

Pensabas que la aventura clásica había pasado a mejor vida? Pues piensatelo de nuevo porque ha llegado «Fahrenheit», un juego que recupera el sabor de la aventura de antaño pero lo hace mediante un innovador sistema de juego, adaptado a las nuevas tecnologías, y a través de una historia apasionante narrada con un ritmo cinematográfico. ¿Se trata de la revolución que los aficionados al género llevan años esperando? Sigue leyendo y lo averiguarás...

ASESINO INVOLUNTARIO

La historia de «Fahrenheit» comienza en los lavabos de una cafetería, donde Lucas Kane, un simple currante, pierde el control de sus actos y asesina a otro cliente, sin un motivo aparente. Para complicar aún más el asunto Lucas comienza a tener visiones de cosas que van a ocurrir a los pocos minutos. A partir de ahí se desarrolla una larga historia, llena de sorpresas y dividida en más de 40 "bloques dramáticos". En algunos de ellos controlas a Lucas Kane, en otros a los detectives Carla Valenti y Tyler Miles, que investigan el asesinato, y en otros al hermano de Lucas, Markus Kane, un exorcista que sospecha que hay una secta detrás de todo el asunto.

Lo mejor del caso es que cada acción que realizas controlando a uno de estos personajes tiene un impacto diferente para los demás a lo largo de la aventura. Por ejemplo, si controlas al asesino y decides esconder el cadáver, cuando controles a los policías las pistas serán ▶▶

Investiga una serie de misteriosos crímenes poniéndote en la piel del asesino y de sus perseguidores

La referencia

Leisure Suit Larry Magna Cum Laude



▶ **Los dos son aventuras clásicas** que combinan la exploración con los minijuegos arcade.
▶ **El tono oscuro de «Fahrenheit»** contrastra con el "desparrame" de la referencia.
▶ **En «Fahrenheit» controlamos** cuatro personajes, en la referencia sólo a Larry.





▲ La ventana de acción no ocupa toda la pantalla porque la franja superior se usa para mostrar las acciones que puedes realizar.



▲ Es un juego para adultos, pero no hay escenas demasiado macabras ni sangre "gratuita" en exceso, que habría sido lo más sencillo de imaginar si tenemos en cuenta la ambientación y el complejo guión de «Fahrenheit».



▲ Tienes un control total sobre los protagonistas. Puedes hacer que Tyler rompa con su novia y se líe con su compañera de trabajo, o que se lleven como el perro y el gato...



▲ Los minijuegos arcade –en éste tienes que pulsar izquierda y derecha para bucear– lejos de incordiar añaden variedad al desarrollo.

¿ERES BUEN PSICÓLOGO?



VIGILA EL ESTADO DE ÁNIMO. Cada uno de los protagonistas tiene una barra de estado mental que debes controlar. Según las acciones que realicen, reciben puntos positivos o negativos que les ponen contentos, deprimidos o neuróticos. Es un dato importante, ya que cambia el tiempo de respuesta en los diálogos o la agilidad en los minijuegos. Además, el protagonista reacciona de manera diferente a una misma situación. Por ejemplo, si el asesino no encuentra pistas de qué le pasa y está deprimido... ¡puede suicidarse!

▶▶ más difíciles de hallar que si no lo haces. Si te marchas sin pagar, la camarera te echará una mirada rápida, lo que en futuros capítulos significará que, como policía, tendrás un retrato robot del asesino. Si te entra el pánico y sales corriendo, ensangrentado, en pocos minutos estarás esquivando las balas de la policía...

¡QUÉ TENSIÓN!

Todo esto se traduce en una aventura totalmente abierta, con un ritmo frenético y que te tiene en todo momento con los nervios de punta. Algo a lo que ayuda, además, que las cámaras parecen manejadas por un director de cine, con continuos "pannings", "zooms" y otros efectos cinematográficos. Añade a esto el uso del diseño multivista –o sea que, al estilo de la serie de televisión "24", en algunos momentos clave la pantalla se divide en dos o tres ventanas– y el resultado es una sensación de inmersión como pocas veces se ha visto en una aventura.

Otra de las aportaciones originales de «Fahrenheit» es que para apoyar el desarrollo aventurero, basado en la búsqueda de pistas y los diálogos, se han añadido adictivos minijuegos. Por ejemplo, durante las conversaciones, las preguntas tienen un cronómetro: si no eliges rápido... ¡desaparecen! No es decisivo, pero obtendrás menos pistas. Igualmente, el juego está repleto de escenas arcade en las que tienes que repetir una







▲ El doblaje está bastante bien realizado y, además, es muy útil cuando el protagonista se dedica a narrar la historia mientras otros personajes hacen otras cosas y no podemos pararnos a leer subtítulos.



▲ Otra idea original: en las escenas cinemáticas a veces aparece una barra que muestra el grado de sospecha de los personajes con los que estamos hablando. Cuando suba demasiado... ¡sal por piernas!

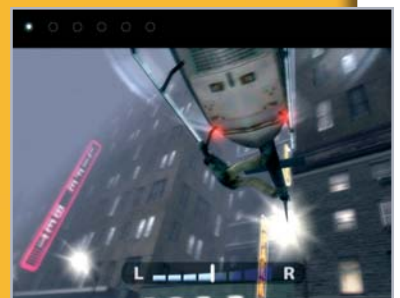


▲ Cuando acabas un capítulo eliges el personaje con el que quieres seguir jugando. Tú eres el que decide cómo continuar la historia.

UN TOQUE DE HABILIDAD



MINIJUEGOS INTERCALADOS. Una de las grandes novedades de «Fahrenheit» son las escenas arcade intercaladas en los diálogos o las investigaciones. Pueden surgir en cualquier momento y son muy divertidas y desafiantes. Eso sí, si no se te dan bien puedes reducir el nivel de dificultad.



DISTINTOS TIPOS DE ESCENAS ARCADE. La más común asigna un color a cada dirección de los dos cursores. En pantalla aparece una secuencia de colores y debes repetirla sin equivocarte. Si lo haces bien el protagonista esquiva una bala, evita un atropello o tiene éxito al soltar una mentira.

> *A veces notas que estás demasiado dirigido por el guión, pero resulta inevitable para mantener la tensión*

secuencia de colores o pulsar rápidamente las teclas de control. Pueden surgir en cualquier momento, no sólo cuando ocurre algo importante: por ejemplo, para abrir una puerta atascada, o para ganar un partido de baloncesto en una apuesta.

AMBIENTACIÓN DE PELÍCULA

Por lo que respecta a su apartado técnico «Fahrenheit» cumple sobradamente aunque, en algunos aspectos, como ciertas texturas muy simples, delata su herencia "consolera". Pese a todo los gráficos son muy detallados y los rostros de los personajes consiguen transmitir sus sentimientos. Y hay que destacar especialmente la estupenda ambientación sonora. La música ha sido compuesta por el responsable de la banda sonora de "Twin Peaks" y el doblaje al castellano alcanza un estupendo nivel.

Evaluándolo en conjunto «Fahrenheit» se revela original, valiente y muy jugable –¡y muy "rejugable"!–, capaz de enganchar tanto a los fans de "24", "C.S.I." o "Expediente X" como a cualquier aficionado a los buenos juegos. ¡No te lo puedes perder! ■ J.A.P

Alternativas

• **Still Life**
Asesinatos en serie en dos épocas diferentes. Una aventura más clásica, sin apenas acción.
▶ Más inf. MM 123 ▶ Nota: 80

• **Deus Ex: Invisible War**
Aventura combinada con acción y rol en un juego que también te ofrece mucha libertad de acción.
▶ Más inf. MM 110 ▶ Nota: 89

Nuestra Opinión

UNA NUEVA AVENTURA. *Sumérgete en una nueva forma de entender la aventura, en la que cada paso que des tiene sus consecuencias. Si lo que te va es el suspense y las pelis policíacas, «Fahrenheit» te entusiasmará.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA
- El sistema de juego está lleno de ideas nuevas y realmente originales.
- Parece más una película que un juego.
- Poder controlar al asesino y a sus perseguidores es genial.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Los cambios de cámara pueden desorientarte en algunas ocasiones.
- A veces te sientes limitado por el guión.

MODO INDIVIDUAL
▶¡SIEMPRE EN TENSIÓN! *Pocas veces un juego te mantiene en vilo en todo momento. Es una experiencia nueva que no olvidarás en mucho tiempo.*

90

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

¡Échate a un lado, "Dottore"!

Moto GP 3 Ultimate Racing Technology

Vale, que sí, que tenías el casco puesto y llevabas los papeles en regla y el carnet de conducir al día... ¡Pero cómo quieres que no te pongan una multa si ibas a 290 por hora, por la A-6!



▲ **El apartado gráfico es de órdago. Pegatinas en el traje, logotipos en las motos, vallas publicitarias en los circuitos... ¡Todo calcado de la realidad!**

Los usuarios de PC aficionados al motociclismo llevamos muchos años sin poder llevarnos a la boca un simulador de este deporte que no pertenezca a la saga «Moto GP». Afortunadamente, todos los títulos de la serie incluyendo, sí, esta tercera entrega que nos acaba de llegar, poseen calidad más que suficiente para que no echemos demasiado de menos otras opciones. Y es que si lo que quieres es disfrutar de emocionantes carreras subidos a bestias de dos ruedas, «Moto GP 3» te las proporciona y, además, en cantidad.

REALISMO Y EMOCIÓN

Como se deduce de su título, «Moto GP 3» reproduce todos los aspectos de la categoría reina. Así, durante el modo principal, nos ponemos en la piel de una de las estrellas de la competición o de un piloto creado por nosotros mismos, para conducir su moto a lo largo de los 17 circuitos oficiales del campeonato de Moto GP. Como en la competición real, podemos dedicar el día previo a practicar y a correr para decidir la parrilla de salida. Al día siguiente tendrá lugar la carrera

La referencia



Moto GP URT 2

- **Los dos reproducen el camponato de Moto GP,** pero la nueva entrega está actualizada a la temporada 2005.
- **«Moto GP 3» incluye el original** modo "Extreme", con nuevas motos de otras categorías, circuitos y pilotos.
- **En ambos se puede elegir** entre la conducción arcade o un mayor realismo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Climax/THQ
- **Distribuidor:** THQ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** 2 de Septiembre **PVP Rec:** 49,95 €
- **Web:** ***http://www.thq.co.uk*** Muy simple, con poca información acerca del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Número de circuitos:** 17 en GP, 16 en Extreme
- **Categorías:** 4
- **Número de motos:** Más de 30
- **Niveles de dificultad:** 4
- **Multijugador:** Si (2-16 jugadores)
- **Opciones de conexión:** Red local e Internet

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3,06 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 700 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 3
- **Conexión:** módem 56 kb

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz o superior
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5900 o superior
- **Conexión:** ADSL



▲ Disfruta del nuevo modo Extreme compitiendo por premios en metálico contra otros nueve corredores, en carreras por las calles de ciudades como Tokio o Sevilla, e invierte tus beneficios en motos cada vez mejores.



▲ Disfruta de toda la magia del campeonato mundial de Moto GP en tu disco duro. Monta en tu 500 y desafía a Rossi, Biaggi y Gibernau en un juego tan completo y realista como puedas imaginar..



▲ El realismo y la sensación de velocidad son máximos en todo momento.



▲ En los circuitos urbanos podemos probar motos de hasta 1200 cc. ¿Te atreves?



▲ Manejar la moto no es demasiado complicado con un pad analógico. Si no tienes uno, eso sí, las curvas más difíciles podrían ser un problema

Participa junto a Rossi, Gibernau y compañía en la competición de motociclismo más excitante del mundo

oficial que, por supuesto, está asociada a un sistema de clasificación por puntos para decidir el ganador del campeonato.

Además de este modo "oficial", «MotoGP 3» incluye también un nuevo modo realmente espectacular denominado "Extreme". En él podemos correr con superbikes (600, 1000 y 1200 c.c.) en circuitos urbanos –sin tráfico, claro– situados en 16 ciudades por todo el mundo. En estas pruebas, además, podemos ganar dinero en metálico para comprar motos más potentes o mejorar las que ya tenemos y luego usarlas contra jugadores de carne y hueso en el modo multijugador, en el que también encontramos nuevos retos, como el modo "acrobacias", que nos obliga a comparar nuestra pericia con la de nuestros oponentes a base de caballitos y espectaculares derrapes.

UNA "AYUDITA" ARCADE

Por lo que respecta al sistema de juego, la gran pregunta cuando se trata de juegos de carreras es siempre la misma: ¿nos encontramos ante un simulador puro o ante un juego arcade? Pues bien,



MEJOR QUE EN LA TELE



REALISMO FOTOGRÁFICO. La recreación de la competición es per-fec-ta. Están todos los pilotos del campeonato, con sus respectivas motos, los patrocinadores, sus equipos y corriendo en los 17 circuitos oficiales de este año. Hasta las repeticiones parecen fruto de un montaje televisivo. ¡Más real imposible! ¿Y por qué es mejor que ver a Rossi y los demás superseries en la tele? Pues muy sencillo, ¡porque aquí el protagonista eres tú!



▲ Una de las novedades de esta edición es el modo "acrobacias", en que nuestro objetivo es comparar nuestra habilidad con la de otros pilotos a base de realizar caballitos y derrapes.



▲ Puedes inclinarte sobre la moto para alcanzar mayor velocidad o erguirte para una frenada de emergencia.



▲ Podemos alternar entre hasta 7 tipos de cámaras, aunque algunas son más útiles que otras...



▲ Tendrás que ganar muchas carreras si quieres conseguir dinero suficiente como para comprar y mejorar las motos más potentes.

DESAFÍA AL MUNDO



UN MULTIJUGADOR APASIONANTE. No importa las veces que derrotes a la máquina, si quieres fardar de que eres el mejor tendrás que conectarte a la red y medirte a los pilotos más hábiles del planeta. Pero antes tendrás que desbloquear todas las motos y las piezas, porque... ¿no querrás competir con esa chatarra?!

El modo Extreme introduce tres nuevos tipos de motos y 16 circuitos urbanos para probarlas a fondo

▶▶ al principio «Moto GP 3» da toda la sensación de conducir una moto real, pero el caso es que si al correr se produce un accidente los pilotos "nos esperan".

De igual manera, por muy buenos que seamos, nunca es posible sacar una tremenda ventaja al segundo, ya que los rezagados se ponen las pilas para alcanzarnos, de forma que siempre hay emoción, hasta el último segundo. ¿Arcade total, entonces? Pues en realidad no, porque si quieres realismo puro y duro puedes desbloquear el modo "leyenda", con un control ajustadísimo que no perdona ni un despiste. Eso sí, en cualquier caso la física de las motos es espectacular y la precisión en los movimientos realmente asombrosa.

EL NÚMERO UNO

Una de las cosas que más impresiona de «Moto GP 3» desde la primera partida es su soberbia tecnología. Sorprende la calidad de las texturas de las motos y los pilotos, que llegan a parecer casi reales durante las repeticiones. Además, tenemos el aliciente de poder crear nuestros propios diseños con bastante libertad. Los circuitos oficiales también están copiados al milímetro. Y eso por no hablar de los efectos atmosféricos, de la espectacular sensación de velocidad –gracias a un adecuado efecto de desenfoque–, los reflejos en el asfalto o de la magnífica recreación de los accidentes –es inevitable alguna que otra caidita–, todo con una calidad envidiable.

Se le podrían encontrar un par de pegas, como que el diseño de los escenarios del modo "Extreme" está menos mimado que los circuitos oficiales, pero el acabado general es tan bueno que se puede pasar por alto. Además, lo importante no es disfrutar de las obras arquitectónicas, sino correr y llegar el primero, así que ponte las pilas que el motor ya ruge. ■ **D.M.S.**

Alternativas

• **TOCA Race Driver 2**
Otro juego de carreras espectacular con el que pasarás horas y horas de diversión.
▶ Más inf. MM 111 ▶ Nota: 94

• **GTA: San Andreas**
Un juego de acción en el que también podemos conducir motos, aunque con otros fines...
▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 95

Nuestra Opinión

***EMOCIÓN SOBRE DOS RUEDAS.** Tanto en el campeonato Moto GP como en los circuitos urbanos del modo Extreme, no encontrarás otro simulación de motociclismo más realista y emocionante. ¡No te la puedes perder!*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA

- El nivel gráfico de motos, motoristas y circuitos pone el listón muy alto.
- La inclusión del nuevo modo "Extreme", con 16 nuevos circuitos, redondea el título.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los circuitos "Extreme" están menos cuidados que los oficiales.
- Queríamos correr junto a Pedrosa...

MODO INDIVIDUAL

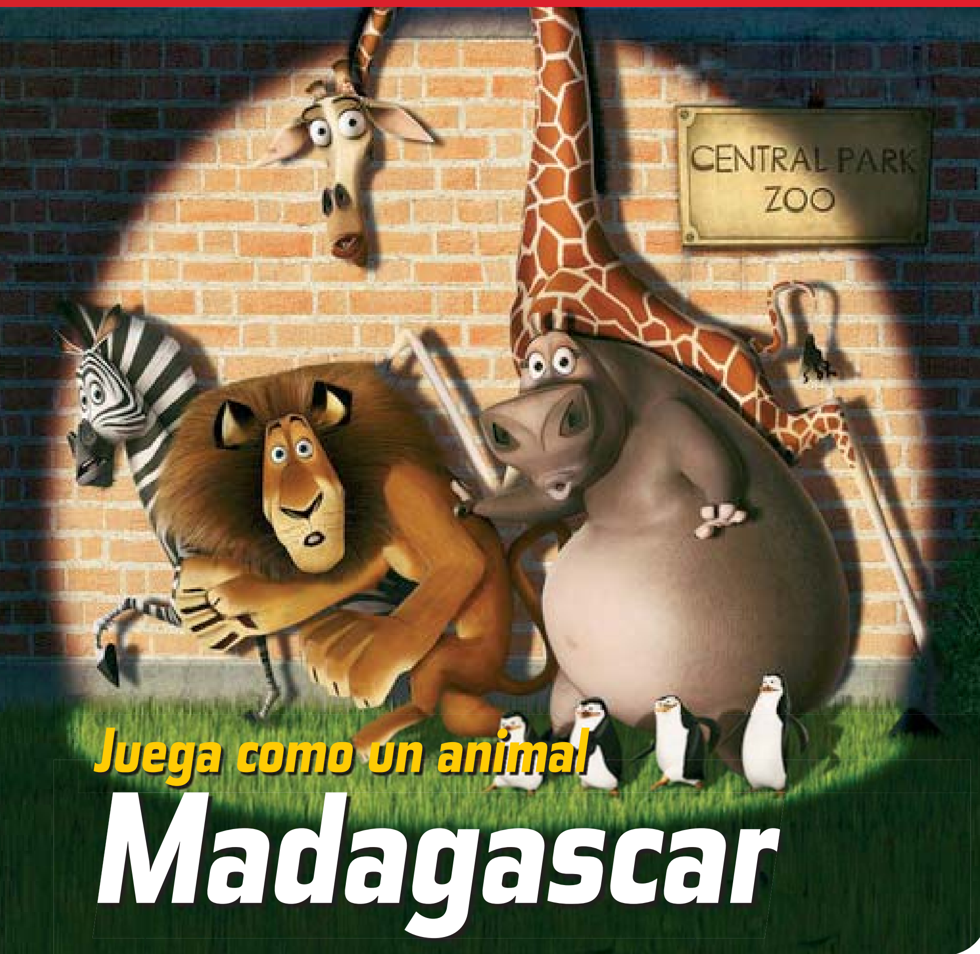
*▶ **LARGO Y EMOCIONANTE.** Con la variedad de pruebas, modos y niveles de dificultad la diversión está garantizada durante mucho tiempo.*

91

MODO MULTIJUGADOR

93

*▶ **MÁS COSAS POR HACER .** Poder personalizar tu moto para utilizarla en el multijugador es un acierto absoluto. Y el modo de acrobacias, otro.*



Juega como un animal

Madagascar

Cuatro sofisticados y urbanitas animales del zoo de Central Park se van a la salvaje isla de Madagascar... Algo así como dejar a Ricardo Bofill con la mochila y un bocata en la selva...

Contar en qué consiste «Madagascar» es casi tan sencillo como jugarlo. Se trata, básicamente, de un juego de plataformas en el que recorres fases salvando los obstáculos mediante el uso de las habilidades especiales de cada uno de los cuatro animales protagonistas del film. Añádele unos simpáticos pingüinos, lemures bailongos, algunos divertidos minijuegos y... ya está completo el kit "diversión para todos los públicos", empaquetado y listo para jugar.

SENCILLO Y JUGABLE

La gran virtud de «Madagascar» es su derarrollo sencillo y jugable. Recorrer escenarios recolectando objetos y monedas, encontrar la salida o liberar a algún compañero del reino animal, conseguir terminar un minijuego o resolver algún sencillo puzzle, son algunos ejemplos de lo que vas a encontrar. Lo malo es que de tanta sencillez a cualquier jugador un poco veterano el juego se le quedará corto, porque en unas horas lo habrá completado. Pero hay que decir que serán, sin duda, horas muy divertidas gracias a la simpatía de los personajes y la variedad de los escenarios incluidos.

Con todo, la adaptación de los personajes y situaciones de la película es excelente, el nivel visual no decepciona –a pesar de que las texturas son un poco planas y la cámara no siempre ayuda tanto como debiera– y el apartado sonoro es más que correcto. Vamos, que si buscas una forma de pasar un rato entretenido y sin complicaciones, con «Madagascar» te vas a divertir como una auténtica fiera. ■ **T.G.G.**

La referencia



Robots

- **La idea es la misma** en los dos casos. Plataformas, puzzles y mucho humor basados en una película de animación.
- **Tanto «Madagascar» como «Robots»** pecan de lo mismo: un desarrollo variado y muy jugable pero demasiado sencillo. Ideal para principiantes.
- **Los dos son muy divertidos,** pero visualmente «Robots» es superior.



▲ Ponte en el pellejo de los personajes de la película y haz todo tipo de animaladas combinando las habilidades de los cuatro protagonistas.



▲ Chico, el tráfico en Nueva York está imposible. Claro que, si en vez de ir por la acera te da por saltar a través de aros a la vez que esquivas coches, no te quejes.



▲ ¿Un hipopótamo sobre un flotador? Se trata de uno de los divertidos minijuegos que desbloqueas a medida que consigues monedas para comprarlos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- **Género:** Plataformas
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Beenox/Activision
- **Distribuidor:** Activision **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** ***www.madagascar-thegame.com*** Poca chicha. Apenas algo de info, pantallas y un trailer.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Capítulos:** 11
- **Personajes controlables:** 4
- **Minijuegos:** 3
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- El desarrollo es bastante variado.
- Adapta muy bien la película.
- Los minijuegos son divertidos.
- Mucho humor.

LO QUE NO NOS GUSTA

- En unas horas te lo has ventilado.
- Técnicamente es mejorable.
- Si buscas un desarrollo más profundo, busca en otra parte.

GRÁFICOS · **DIVERSIÓN** · **SONIDO** · **DIFICULTAD** · **JUGABILIDAD** · **CALIDAD/PRECIO**

MODO INDIVIDUAL

74

▶ DIVERSIÓN SIN MÁS.

Si buscas diversión sin complicaciones o eres fan de la película te gustará este juego pero, ¡ojo!, no esperes nada más allá de unas horas de sencillo entretenimiento, porque no lo vas a encontrar aquí.

Despedida a lo grande

Myst V: End of Ages

Todo principio tiene su final. La saga aventurera más popular culmina una década de éxitos y lo hace por todo lo alto, con un capítulo repleto de novedades. Y tú, ¿estás dispuesto a desvelar el secreto final de los D'ni?



▲ **Si quieres llegar al final del juego, vas a tener que explorar las islas a fondo: incluso detrás de una roca puedes encontrar un pasadizo secreto...**

Hace ahora once años, los hermanos Robin y Rand Miller crearon, en el garaje de su casa, un extraño juego llamado «Myst», una aventura con gráficos renderizados –algo inaudito para la época– que proponía al jugador recorrer diversas islas resolviendo inteligentes puzzles. La propuesta cuajó y durante años la saga «Myst» fue la más vendida en la historia del PC. Ahora, sus creadores han tomado la decisión de dar por concluido el viaje que iniciaron hace más de una década, con la publicación de «Myst V: End of Ages».

FINAL RENOVADO

La propuesta de este juego es sencilla: bajo una perspectiva en primera persona entras en un mundo mágico salpicado de islas, cada una de las cuales tiene una ambientación diferente y distintos personajes y acertijos a los que enfrentarnos. Para hacerlo contamos con un motor 3D que nos permite una total libertad de movimientos, aunque también es posible usar el sistema clásico de avance pantalla a pantalla.

El punto fuerte del juego es, sin duda, el equilibrio entre la explora-

La referencia

Myst IV: Revelation



- **Las dos aventuras son muy parecidas,** pero en «Myst V» hay más libertad de acción y los escenarios son totalmente tridimensionales.
- **Los personajes de «Myst V»** están recreados por ordenador, al contrario que los actores de carne y hueso de la referencia.
- **En «Myst V» hay que interactuar** con varias criaturas, algo nunca visto en la serie.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (Manual, textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Cyan Worlds
- **Distribuidor:** Ubi Soft **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** 15 de Sept. **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** ***www.mystvgame.com*** Pantallas, vídeos y FAQ en inglés, nada destacable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Número de islas:** 6 mayores y varias menores
- **Número de personajes:** Menos de una docena
- **Caminos y finales alternativos:** Sí
- **Salvar partida:** En cualquier momento

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,4 GHz, AMD Athlon 1,6 GHz
- **RAM:** 1 GB, 256 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900 Ultra 256 MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4,1 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

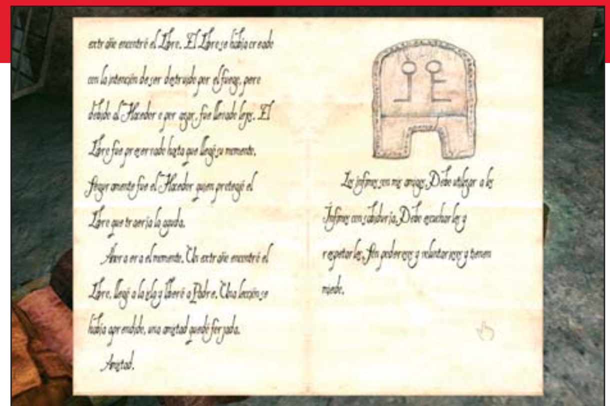
- **CPU:** Pentium 4 1,2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ Viaja de isla en isla, reúne todas las pistas que puedas y enfréntate a todo tipo de puzzles y acertijos. La saga «Myst» llega a su fin, es el momento de que descubras sus mayores secretos. ¿Estás preparado?



▲ Esta pizarra sirve para comunicarte con los nativos alienígenas, pero es muy pesada y con ella no puedes subir escaleras o usar máquinas, así que debes decidir cuándo llevarla. Es un leve toque estratégico que le da variedad al juego.



▲ Todas las voces, textos y gráficos han sido traducidos al castellano.



▲ Los efectos climáticos, como la lluvia o la nieve, son parte de la trama.



▲ No es necesario haber jugado a anteriores capítulos pero, si lo has hecho, algunos escenarios, como éste, te resultarán muy familiares...

Recorre exóticos paisajes mientras resuelves puzzles y desvelas los últimos secretos de la mítica saga

ción y los puzzles. Como los acertijos rara vez te cierran el paso a otras zonas ya que es difícil atascarse –los puzzles son bastante lógicos y pueden resolverse en distinto orden–, el resultado es que puedes viajar a diferentes islas y explorarlas a tu antojo sin encontrar apenas obstáculos.

Pero, ojo, no se trata de un viaje de placer. Para empezar unas extrañas criaturas te vigilan continuamente y, además, tienes dos guías que te aconsejan aunque te dicen cosas diferentes; uno de los desafíos del juego es precisamente descubrir cuál te quiere ayudar y cuál te manipula.

UN ESPECTÁCULO

En cuanto a su tecnología, «Myst V» supera todo lo visto hasta ahora en la serie. Se emplean todo tipo de "virguerías", como la gravedad o el clima y la ambientación roza el sobresaliente, gracias al estupendo sonido 3D y al fantástico doblaje. Además, aunque no aparecen muchos personajes, el modelado de los que hay es sencillamente espectacular.

Por supuesto, hay ciertos aspectos mejorables, como que la interacción con los personajes sea escasa o que los mundos den la sensación de estar vacíos. Pero son aspectos menores que no empañan una aventura muy amena y desafiante, que cierra con gran acierto una saga mítica. Y, encima, aparece dentro del sello Code Game de Ubi Soft a precio reducido. ¿Se podría pedir una despedida mejor? ■ **J.A.P.**

Alternativas

- **Fahrenheit**
  Una estupenda aventura de suspense, destinada a marcar un antes y un después en el género.
  ▶ Más inf. MM 128 ▶ Nota: 90
- **Sherlock Holmes y el Pendiente de Plata**
  Introdúcete en el misterio junto al detective más famoso del mundo.
  ▶ Más inf. MM 121 ▶ Nota: 80

Nuestra Opinión

***AVENTURA EN ESTADO PURO.** Recorre las islas de Myst y resuelve todos sus misterios mientras alucinas con la increíble ambientación. Te hechizará desde el primer momento, incluso si no eres fan de la serie.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA

- Por fin, un motor 3D que nos permite movernos sin limitaciones.
- Los puzzles se pueden resolver en distinto orden y hay finales diferentes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La interacción con los personajes está bastante limitada.
- Los mundos siguen estando demasiado vacíos.

MODO INDIVIDUAL

*▶ **TE ATRAPARÁ.** Los acertijos no son tan agobiantes como en anteriores entregas y eso hace que resulte más jugable y absorbente que nunca.*

88

¡Esto sí es conducción deportiva!

S.C.A.R. Squadra Corse Alfa Romeo

Oiga, ¿es aquí donde puedo probar un Alfa Romeo? –Sí señor. Bienvenido a nuestro concesionario virtual. Pero antes firme la póliza de descargo de responsabilidad, porque este simulador es tan real que... nunca se sabe.


▲ El control de cada vehículo depende de sus prestaciones, de modo que tienes muchas horas de juego por delante antes de dominarlo por completo.

No es la primera vez que estamos frente a un juego de velocidad "de marca". Ya le hemos echado mano a los Ford, Mercedes o Porsche. Pero si algo distingue a los Alfa Romeo es la belleza y originalidad de sus carrocerías. Ambas cualidades se han trasladado a «S.C.A.R.» con una realización técnica sobresaliente, añadiendo elementos de rol. Verás cómo...

PERDONE DE NUEVO... ¿ROL?

Pues sí, porque lo primero que haces en «S.C.A.R.» es crear un perfil de piloto, ¡con habilidades! La anticipación, intimidación, pilotaje, aceleración... Un concepto original, ya que el objetivo va más allá de llegar el primero a la meta. Durante la carrera, debes conseguir puntos por adelantar, sacar del trazado a un rival, ir a rebufo, mantenerse en cabeza, dar la vuelta rápida o no rozar el coche. Además, el aumento de las habilidades influye en el rendimiento del coche, en el control y –lo más interesante– el grado con el que intimidas a tus rivales. Puedes forzar a tus rivales a cometer un error o puedes ser tú la victima

La referencia

TOCA Race Driver 2



- **El piloto puede progresar** en ambos, pero si «S.C.A.R.» lo hace introduciendo toques de rol, la referencia emplea el modo aventura.
- **Los dos hacen cuentan con** gráficos, sonido, física e IA de máximo nivel.
- **La referencia** es más amplia en variedad de vehículos, con camiones, turismos, deportivos, de rally, etc.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano (manual y textos en pantalla)
- **Estudio/Compañía:** Milestone/BlackBean Games
- **Distribuidor:** Planeta Interactive **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.scar.blackbeangames.com* De vistoso diseño pero con un contenido escaso de interés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Coches:** 23, de todas las épocas, de serie y versiones competición.
- **Circuitos:** 22, entre urbanos, de competición y de turismo.
- **Modos de juego:** Cuatro. Acción inmediata, modo carrera dinastía, desafíos, contrarreloj.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon XP 2700+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900 Ultra
- **Conexión:** Cable

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III a 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 600 MB
- **Tarjeta 3D:** Compatible DirectX9, con 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Ahtlon 64 o Pentium 4 a 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL o Cable.



▲ Si te la pegas puedes recurrir al llamado efecto "Tiger", que en tiempo real te muestra una secuencia de rebobinado a cámara lenta, hasta pocos segundos antes del desliz, para que puedas evitar el golpe.



▲ Pilotarás 25 modelos con todo detalle, desde los actuales 147, 156 y GT con modelos de calle y competición, hasta el mítico Giulia o prototipos como el Nuvola.


▲ En las repeticiones es donde más impresiona el realismo de las colisiones y deformaciones.


▲ La IA convence, hay que estar atento a los rivales para no llevártelos por delante y destrozar el coche.



▲ Hay cuatro vistas, dos subjetivas y otras dos de persecución. Desde el parachoques y la de tercera persona alejada son las que transmiten mayor sensación de velocidad.

Presiona a los rivales, haz diabluras con el volante, mejora tu pilotaje y consigue más objetivos, coches y circuitos

de su presión. En tal caso, verás como tu vista se nubla, aunque menos mal que la acción del juego permite anticiparse a los accidentes mediante un original "rebobinado" que se da cuando sufres una colisión.

Hasta aquí, las novedades. Pero «S.C.A.R.» viene repleto de opciones de juego. Además de las carreras de toda la vida, ofrece desafíos, que van desde superar la velocidad máxima de los tramos de un circuito hasta acosar a un rival. Por otra parte, ganar te permite adquirir cascos, monos y guantes de mayor nivel que potencian tus habilidades. Y, por supuesto, podrás desbloquear coches y acceder a nuevos circuitos en variados escenarios: la Toscana, las calles de Milán, circuitos de competición como el de Cheste...

MANTÉN FIRME EL VOLANTE

La conducción es asequible al principio, –con ayudas como la del control de tracción o del ABS– para luego ir complicándose hasta la simulación más exigente. El pilotaje es divertidísimo y cada coche requiere su técnica particular, que depende de si tiene tracción trasera, delantera o total, la potencia, el peso...

Técnicamente, «S.C.A.R.» emplea una impecable tecnología, en la que se combinan gráficos detallados, física realista, IA de alto nivel y un sonido multicanal 5.1. El resultado: una sensación de velocidad... ¡de vértigo!

Sólo unas pocas carencias impiden a «S.C.A.R.» convertirse en la nueva referencia del género. Entre ellas, la ausencia de carreras online, la falta del retrovisor y una mayor complejidad cuando jugamos en niveles de dificultad elevados. Pero el balance es muy positivo. El juego no sólo hace realidad los sueños de los "alfistas" de pro, sino que entusiasmará a todos los amantes de la velocidad, especialmente por las novedades que aporta al género, una jugabilidad de campeonato, un pilotaje sensacional y una IA realmente interactiva. ■ **A.T.I**

Alternativas

- **Ford Racing 3**
  También recrea el estilo, la historia y el carácter de los modelos más famosos de la marca.
  ▶ Más inf. MM 120 ▶ Nota: 72
- **Juiced**
  Realismo, infinidad de posibilidades de tuning con coches de marcas y variadas pruebas.
  ▶ Más inf. MM 125 ▶ Nota: 92

Nuestra Opinión

***UN ATRACÓN DE VELOCIDAD** y pilotaje agresivo, tan divertido como los coches de choque pero con Alfa Romeos de todas las épocas. El seguro lo cubre todo, todo un alivio porque los desperfectos son de aúpa.*

GRÁFICOS ■■■■■□
SONIDO ■■■■■■
JUGABILIDAD ■■■■■□
DIFICULTAD ■■■□□□
CALIDAD/PRECIO ■■■■■□

LO QUE NOS GUSTA

- Elementos de juego originales, con el añadido de rol y una alta jugabilidad.
- El control de pilotaje es divertido y versátil, incluso con el teclado.
- Gráficos, sonido, física e IA de alto nivel.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El modo multijugador es muy limitado.
- La falta del prometido documental sobre la historia de Alfa Romeo.

MODO INDIVIDUAL — 90

*▶ **COMO EN "BEN-HUR",** pero con Alfa Romeos en lugar de cuádrigas y una jugabilidad enorme, con múltiples modos de juego y variedad de estilos.*

MODO MULTIJUGADOR — 60

*▶ **ESPERÁBAMOS MÁS.** Sólo contempla las carreras multijugador en pantalla partida. Lo único que se puede compartir online son los cronos y los "coches fantasma".*

¡A por la Vuelta!

Pro Cycling Manager 2005

La referencia



Cycling Manager 4

- **Los dos nos ofrecen exactamente lo mismo,** la posibilidad de dirigir un equipo ciclista y gestionar tanto sus aspectos económicos como los deportivos.
- **«Pro Cycling Manager 2005»** incluye los corredores y equipos de esta última temporada.
- **Los dos nos ofrecen multitud de opciones,** pero «Pro Cycling Manager 2005» es más detallado.

Así que ya estás harto de que Armstrong gane todos los años el Tour. Mira que listo, pues cuando lo hacía Indurain no te quejabas tanto. En fin, mejor coge este juego y gana tú mismo el Tour, la Vuelta o lo que te dé la gana...

No hay duda de que Perico Delgado y Miguel Indurain son responsables de que en nuestro país haya un gran número de aficionados al ciclismo. Para todos ellos Cyanide nos presenta la quinta entrega de la serie «Cycling Manager», con la que puedes participar tú mismo en el Giro, la Vuelta o el Tour, haciendo algo más que ver la etapa de turno desde el sofá.

PARA AFICIONADOS

Como todos los manager, «Pro Cycling Manager 2005» nos pone en la piel de un mandamás, en este caso de un equipo de ciclistas profesionales. En el modo principal del juego nuestra carrera de entrenador comienza el día 1 de enero de 2005. Contamos con unos objetivos y, claro, con un presupuesto que debemos gestionar adecuadamente para intentar cumplirlos.

Normalmente estos objetivos se reducen a conseguir victorias en las diferentes competiciones ciclistas alrededor del mundo, para así conseguir apoyos de más y mejores espónsor. Día tras día podemos tomar decisiones como mandar a todo el equipo de concentración, enviar al ojeador en búsqueda de nuevos talentos o, por qué no, intentar fichar al mismísimo Armstrong. Obviamente, también está en nuestra mano

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (3+)
- **Género:** Mánager Deportivo
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Cyanide
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.pcm-spain.com* Toda una comunidad española de adictos al ciclismo. Indispensable

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 3 (etapa, vuelta y temporada)
- **Equipos:** 49
- **Vueltas/Etapas:** 59/360
- **Ciclistas:** Más de 1500
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2-20

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Hazte cargo de un equipo de ciclismo. Despidos, contratos, acuerdos con sponsors, charlas con los ciclistas... Y luego, cuando empiece la carrera, controla las escapadas, los abanicos, las metas volantes...



▲ Durante las carreras debes vigilar en todo momento a tus ciclistas, porque pueden incluso olvidarse de beber agua. ¡Y nosotros pensábamos que los Sims eran torpes...!



▲ Debes incluso controlar el estado de ánimo de tus corredores, si no quieres que se hagan futbolistas.



▲ Cualquier detalle puede marcar la diferencia en una carrera, incluso la dirección del viento.



▲ A medida que vas ganando dinero puedes invertirlo en comprar nuevas equipaciones para tus chicos. Cuanta más calidad tengan, mejores resultados obtendrás.

Entra de lleno en el mundo del ciclismo y lleva a tu equipo a ganar las carreras más importantes del mundo

hacer que nuestro equipo participe en otras pruebas para intentar ganar algo de efectivo extra.

Por otra parte, si queremos un desafío más directo, podemos "pasar" del modo carrera y participar en vueltas o incluso en etapas de manera individual pero, claro, en este caso el atractivo del juego es mucho menor.

CHUPANDO RUEDA

En cualquiera de los dos casos, una vez que estamos en una carrera, el sistema de juego cambia radicalmente y obtenemos el control total de nuestros corredores. Puedes dar órdenes como escaparse, seguir a rueda para aprovechar el rebufo, tomar posiciones dentro del pelotón y algunas cuantas más. Para alcanzar el éxito etapa tras etapa, hay que tener en cuenta hasta el más ínfimo de los detalles, desde la habilidad de cada miembro del equipo para cada tipo de prueba hasta el tipo de rueda utilizada según la pendiente e incluso la dirección del viento. Toda esa profundidad y abundancia de detalles seguro que será bien valorada –incluso puede que te entusiasme– si eres un buen aficionado al ciclismo, pero si ése no es tu caso, es posible que cueste "hacerte con los mandos" del juego.

SALTA DEL PELOTÓN

El aspecto más oscuro del juego es, justamente, que requiere un conocimiento profundo del deporte de la bici. Vamos, que si no eres un seguidor habitual de la Vuelta o el Tour, es muy fácil que no sepas dónde tienes que intentar escaparte o cuándo comenzar un sprint, por ejemplo.

A su favor, eso sí, hay que decir que por primera vez en la serie cuenta con comentarios en castellano y que su modo multijugador, para 20 jugadores, es realmente interesante. Teniendo todo esto en cuenta, «Pro Cycling Manager 2005» es una apuesta segura si eres un entusiasta del ciclismo. Pero si lo de las dos ruedas no es lo tuyo... ■ **D.M.S.**

Alternativas

- **Total Club Manager 2005**
  Uno de los mejores juegos de gestión disponibles ahora mismo.
  ▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 90
- **Championship Manager 5**
  Gestión de calidad, ambientada en el universo del fútbol.
  ▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 80

Nuestra Opinión

ESCALADA A LA GLORIA. Ponte en la piel del director de un equipo y llévalo a la victoria temporada tras temporada. Si lo tuyo es el ciclismo no te lo puedes perder, porque su nivel de detalle es increíble.

GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DIFICULTAD



CALIDAD/PRECIO



LO QUE NOS GUSTA

- La base de datos es enorme y está bien actualizada.
- Si te gusta el ciclismo, este juego es lo que estabas esperando.
- Que el comentarista hable castellano.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No es suficientemente interactivo como para enganchar a alguien que no sea muy aficionado al ciclismo.

MODO INDIVIDUAL — **75**

▶ **PARA AMANTES DEL PEDALEO.** La cantidad de opciones y detalles es enorme, pero por eso mismo puede resultar demasiado complejo y confuso.

MODO MULTIJUGADOR — **77**

▶ **TOUR DE INTERNET.** Con hasta 20 jugadores por partida te sentirás como en una auténtica competición ciclista internacional.



Lo peorcito de tu empresa

¿Solo o con leche?

¿Qué es lo único que une a toda la plantilla de una empresa? No es ni el compañerismo, ni la satisfacción por el trabajo bien hecho, ni nada similar. Se trata, claro, de la máquina de café.

Solo o con leche?» es un "simulador de empresa" en el que no gana el que tiene más talento, sino el más mezquino y rastrero, o sea, que "mayormente" es como la vida misma.

El caso es que los desarrolladores del juego se han basado en una serie de televisión francesa de gran éxito, "Caméra Café" y de ella han extraído todos sus elementos: personajes disparatados, situaciones cómicas, bajos instintos y, por supuesto, la máquina de café.

¿QUIÉN CAE MÁS BAJO?

Los protagonistas son dos tipejos con los que tienes que acometer las misiones más mezquinas, como sacar a la luz los trapos sucios de un rival pero, ojo, sin descuidar la actividad cotidiana, por lo que tienes que alternar las reuniones, informes y fotocopias del día a día con tus rastreras maniobras. Para conseguir tus metas debes ganarte a tus compañeros mediante regalos, halagos o cafés, pero si incumples tus deberes recibirás una amonestación y a la cuarta te mandarán a la calle.

A primera vista, todo suena muy atractivo y la verdad es que así es... a primera vista. Y es que los personajes son divertidos y algunos diálogos y situaciones también, pero se tarda poco en encontrar sus limitaciones, como la poca profundidad del juego, con un único escenario, y una calidad técnica general bastante justita. Una lástima, porque el argumento y el trasfondo tenían posibilidades que no han sido suficientemente exprimidas y aprovechadas. ■ T.G.G.

La referencia



Los Sims 2

- **Ambos son simuladores sociales,** pero «¿Solo o con leche?» se centra exclusivamente en el mundo laboral.
- **En «Los Sims 2» podemos relacionarnos con el entorno** y con otros personajes de muchísimas más formas.
- **Los dos son divertidos,** pero el humor de «¿Solo o con leche?» es más grueso.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Simulación
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Abell/Indie Games
- **Distribuidor:** Nobilis Ibérica **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,99 €
- **Web:** *www.cameracafe-lejeu.com* Pantallas, fondos y algo de información, pero sólo en francés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** 2
- **Personajes habituales no jugables:** 13
- **Modos de juego:** Misión y Partida Libre
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 1 GHz
- **RAM:** 64 MB
- **Espacio en disco:** 500 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB



▲ Hazte con el control de la oficina con esta divertida simulación y descubre la peor fauna del mundo laboral. El trepa, el baboso, el pesado... ¡No falta ninguno!



▲ Una cámara colocada en la máquina de café permite ver qué es lo que se está cociendo delante del que es, sin duda, el rincón más importante de la empresa.



▲ Casimiro Tostón lo tiene todo: ruin, inepto, mentiroso, despreciable... ¡Y para colmo, cuando cree que nadie le ve, se rasca el trasero!

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- El humor que llena todo el juego.
- Las primeras partidas.
- Bien traducido y doblado.
- Reconocerás a más de uno entre el reparto...

LO QUE NO NOS GUSTA

- Interacción limitada.
- Termina siendo reiterativo.
- Nivel técnico mediocre.
- Promete mucho más de lo que ofrece.
- Muy desaprovechado.

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

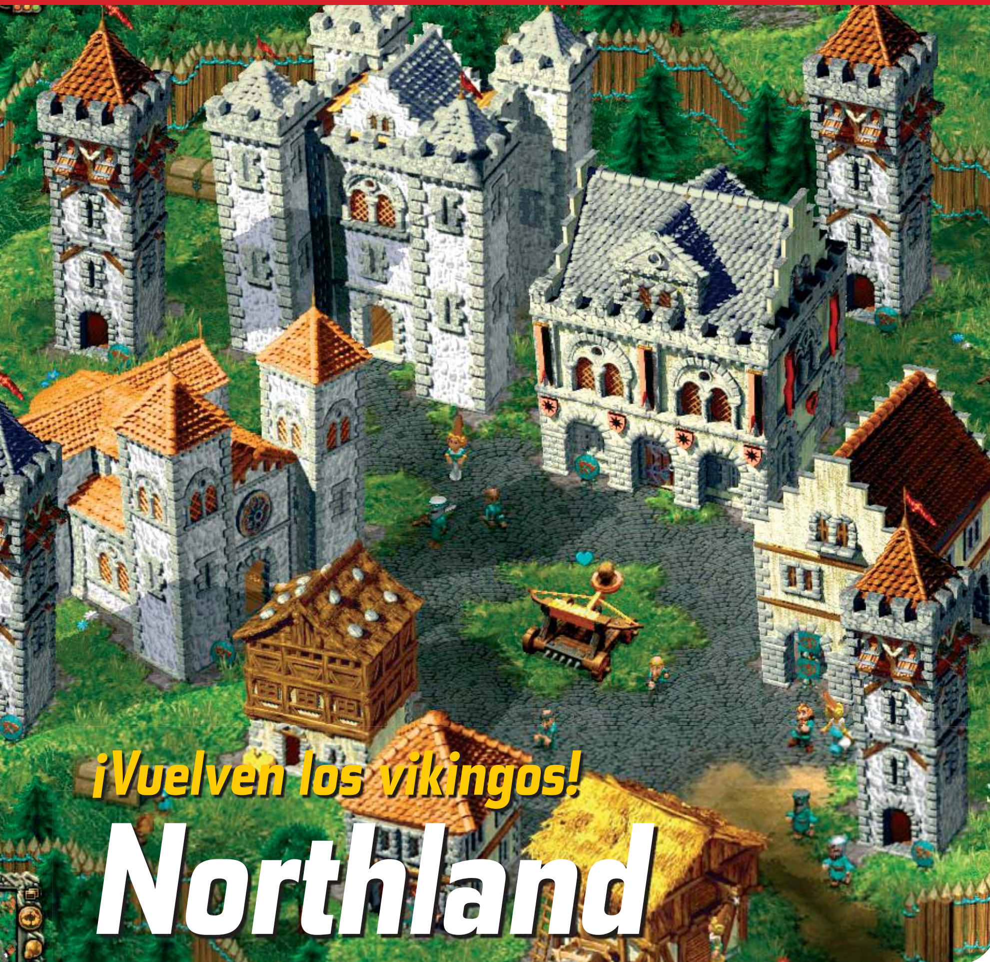
DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


MODO INDIVIDUAL

60

***UNA HISTORIA SIN APROVECHAR.** Es una lástima que un planteamiento lleno de posibilidades se derrumbe tras unas horas de juego. Es divertido, sí, pero hubiéramos esperado algo con más "chicha".*



¡Vuelven los vikingos!
Northland

Estos vikingos llegan a una nueva tierra y hay que explicárselo todo. Con quién dormir, cuándo comer, en qué trabajar... La verdad es que son un poco cortitos, ¿no?

La saga «Cultures», todo un clásico de los juegos de estrategia y gestión, cambia de nombre en su tercera entrega y llega a España como «Northland». Los que hayáis jugado a «Cultures 2» os sentiréis como en casa, ya que los cambios son mínimos, pero los que lleguéis a la serie por vez primera quizá os llevéis un pequeño susto porque este juego es de todo menos sencillo.

SIM VIKINGS

El desarrollo de «Northland» es una interesante mezcla de estrategia en tiempo real con simulador social y gestión de recursos. Como en las anteriores entregas, tendremos que manejar a un grupo de vikingos en el que cada individuo es único y puede tener esposa, vivienda, un trabajo estable e incluso descendencia.

Nuestro objetivo es que el simpático vikingo Bjarni y sus amigos establezcan una comunidad y puedan vivir en armonía y para lograrlo habrá que trabajar duro y enfrentarse a cientos de peligros durante las 8 misiones que componen la campaña.

En cualquier caso, el mayor peligro de todos es la complejidad del sistema de juego, y es que la mecánica de «Northland» requiere de varias partidas para ser comprendida al 100%. Esto además se complica por un control problemático, que nos lleva por ejemplo a perder con frecuencia a nuestros vikingos detrás de elementos del escenario. Y es una pena, porque el planteamiento del juego es realmente interesante, con mucha profundidad, pero para poder disfrutarlo tendrás que pasar por alto su desfasado apartado técnico. ■ D.M.S

La referencia



Empire Earth 2

- **Ambos son juegos de estrategia,** aunque «Northland» introduce también elementos de simulación social.
- **En «Northland» cada vikingo tiene vida propia,** mientras que en la referencia las unidades del mismo tipo eran idénticas entre sí.
- **Las opciones estratégicas** de «Empire Earth 2» son más numerosas y variadas.



▲ Toma el control de un pueblo vikingo y ayúdales en su evolución para poder enfrentarse a los peligros que les acechan en cada escenario.



▲ Sólo los varones podrán ejercer una profesión, las vikingas sólo procrean, cocinan y charlan con otros ciudadanos. Un poco machista, ¿no?



▲ Si un vikingo necesita comer, dormir o relacionarse dejará su puesto de trabajo, así que si no quieres perder productividad tenlos contentos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+

- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Funatics /Ludis Games
- Distribuidor: Ludis Games Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 19,95 €
- Web: *www.ludisgames.com/es_northland.html* En castellano, con información y pantallas del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Niveles de dificultad:** 3
- **Escenarios:** 23
- **Profesiones:** 12
- **Edificios:** 33
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2-6
- **Opciones de conexión:** Red local e Internet

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** 500 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 350 MB
- **Tarjeta 3D:** 16 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Cada vikingo es único y va evolucionando con la partida.
- Es muy complejo y completo.
- Está completamente en castellano.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Habría estado bien un lavado de cara, como un salto a las 3D, por ejemplo.
- El interfaz es muy confuso hasta que consigues acostumbrarte.

GRÁFICOS · SONIDO · JUGABILIDAD · DIVERSIÓN · DIFICULTAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL — 60

▶ *ANTICUADO. La idea es buena, pero la tecnología del juego no la acompaña.*

MODO MULTIJUGADOR — 56

▶ *ETERNO. Las partidas multijugador llegan a ser demasiado largas.*

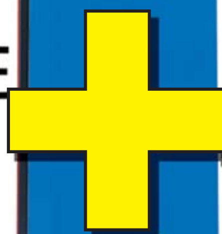
En septiembre...

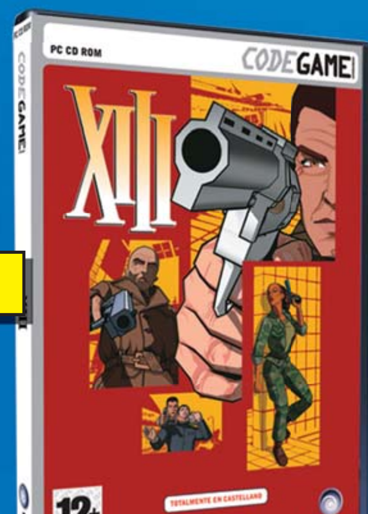
¡¡Todos jugamos!!

Cómprate cualquier novedad de la serie CODEGAME y llévate «XIII» de regalo

Este mes, para seguir celebrando el 20 aniversario de Micromanía, te puedes llevar "por la cara" tres juegos. El primero, el que puedes encontrar en el DVD junto a las mejores demos del mes. El segundo, ya lo tienes también totalmente gratis, el espectacular «Splinter Cell», en edición Codegame Limited, que has encontrado en este número de Micromanía. Y si, además, sigues las instrucciones de la promoción que te ofrecemos en estas páginas te puedes llevar, también gratis, «XIII» en edición Codegame Limited al comprar en tu tienda GAME-CentroMAIL cualquier juego de serie Codegame, de 19,95 euros. ¿Te lo vas a perder?







¡DE REGALO!





Especial 20 Aniversario



¡¡Te lo damos...todo!!

Micromanía + Juego Completo + Splinter Cell Serie CODEGAME

Y llévate «XIII» totalmente gratis...

Todos los juegos de esta promoción

¡NO TE LO PUEDES PERDER!
OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA

Micromanía 20 años 1985-2005

TODOS LOS JUEGOS:

ALEJANDRO MAGNO • THE BARD'S TALE • COLD FEAR • CSI • CSI: MIAMI • CSI: OSCURAS INTENCIONES • FAR CRY • MYST V • PACIFIC FIGHTERS • PACK AGE OF EMPIRES + COMBAT FLIGHT SIMULATOR + MIDTOWN MADNESS 2 • PACK AGE OF EMPIRES GOLD + DUNGEON SIEGE + WARLORDS IV • PACK SPLINTER CELL + GHOST RECON + RAVEN SHIELD • PIRATAS DEL CARIBE • PLAYBOY. THE MANSION • PRINCE OF PERSIA. LAS ARENAS DEL TIEMPO • THE SETTLERS: EL LINAJE DE LOS REYES • SILENT HUNTER 3 • SINGLES 2: ¿TRES SON MULTITUD? • SINGLES: ¿EN TU CASA O EN LA MIA?

CODEGAME
PC | Todos jugamos

GAME · CENTRO MAIL

Micromanía

CÓDIGO DE LA PROMOCIÓN



Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Población .... Código Postal ....
Provincia ....
Teléfono ....
Tarjeta cliente SI ☐ NO ☐ Número ....
Dirección e-mail ....

BASES DE LA PROMOCIÓN

- Rellena los datos de este cupón.
- Llama para conocer tu GAME-CentroMAIL más cercano al teléfono 902 17 18 19.
- Visita tu GAME-CentroMAIL habitual y presenta este cupón al realizar la compra del juego de la serie CODEGAME de 19,95 que hayas elegido (consulta la lista en la tienda) y obtén, completamente gratis, el juego «XIII» en edición CODEGAME LIMITED.
- Y si no hay un GAME-CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: GAME-CentroMAIL C/ Virgilio, 7-9 – 28223 Pozuelo de Alarcón – Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros)
- No válido para pedidos por teléfono o por web.
- Promoción válida del 26 de agosto al 30 de septiembre de 2005, ambos inclusive.

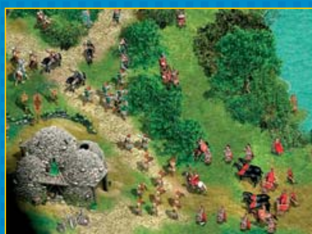
NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con el Servicio de Atención al cliente de GAME-CentroMAIL llamando al teléfono 902 17 18 19 ó escribiendo una carta certificada a GAME-CentroMAIL: C/Virgilio, 7-9 – 28223 Pozuelo de Alarcón – Madrid

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

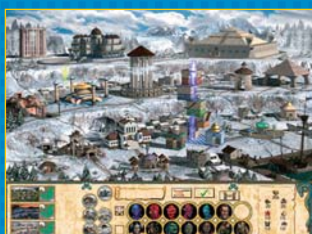
Próximamente...



IMPERIVM III
Estrategia a la romana
Tus legiones se preparan para las grandes batallas de la Roma Imperial, que estarán muy pronto disponibles en la serie Premium de FX Interactive. El juego se reedita con un nuevo precio de 9,95 €.



NBA LIVE 2005
Espectáculo en la cancha
No es necesario presentar la archiconocida serie de EA Sports en la que se simula toda la espectacularidad de la NBA. La gran novedad es su precio de 19,95€, ahora que sale en la serie "Classics".



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
Héroes y monstruos
El veterano y popular juego de estrategia fantástica por turnos regresa acompañado de sus expansiones, «Winds of War» y «The Gathering Storm». Infinidad de campañas y escenarios recopilados al precio de 9,95 €.



PACK CODEGAME
Trío de oportunidades
Ya está aquí un nuevo título de la serie Codegame Plus Pack, repleto de contenido interesante: «Dungeon Siege», «Age of Empires Gold» y «Warlords IV» por 19,95 €. Quien no juega es porque no quiere.

JUEGO DEL MES Micromanía

Need For Speed Underground 2

Métele mano a tu coche

ANTES DECÍAMOS

¿Ya has tuneado tu coche de serie y está irreconocible? Alerones aquí, cristales opacos allá... Bien, ya estás preparado para enfrentarte a otros talentos del volante para ganar pasta y seguir tuneando. Pues aquí tienes más de treinta coches reales y centenares de accesorios oficiales a tu disposición, un gran repertorio de modos de juego y el nuevo modo aventura, que te llevará por toda la ciudad participando en carreras ilegales. Horas y horas de diversión, disfrutando además de excelentes gráficos, un magnífico sonido y un modo multijugador para medir tus diseños frente a otros usuarios.

AHORA DECIMOS

La reciente aparición de «Juiced» le ha plantado cara a este clásico de la conducción arcade, pero «NFS Underground 2» es aún un juegazo, adictivo y lleno de posibilidades para que personalices tu coche y, ahora, a un precio estupendo. Hay modos de juego muy variados y el modo aventura resulta apasionante. Su reedición en la serie "Classics" de EA es toda una oportunidad para hacerse con un juegazo, además muy reciente.



▲ Los coches recrean modelos reales, hasta el último detalle, incluyendo todas las posibles modificaciones y combinaciones de cientos de accesorios. Más completo, imposible.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Velocidad
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 118 (Nov. 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: EA Games
- Distrib.: Electronic Arts ▶ Nº de CDs: 3 ▶ Lanzamiento: Septiembre
- Web: www.eagames.com/official/nfs/underground2/es/home.jsp

LA ANTIGUA NOTA 93
▶ JUGAR HASTA HARTARTE. Tiene mucho de todo y tan bueno que el tiempo pasará sin que te des cuenta. ¡Fijo que te enganchará!

LA NUEVA NOTA 94
▶ TUNEAR ES DIVERTIDO. Todas sus cualidades siguen prácticamente intactas y el mayor cambio es su reducción de precio.



▲ La interfaz consigue que la personalización de tu coche sea un proceso muy sencillo e intuitivo, pero repleto de posibilidades.



▲ La conducción no es la más realista, pero la competición está llena de emoción y el ambiente de las carreras ilegales está muy conseguido.



Una Serie de Catastróficas Desdichas de Lemony Snicket

Desdichas muy jugables

ANTES DECÍAMOS

Mira que es malvado el tío de los tres huérfanos protagonistas del juego. Tan malvado que tendrás que echarles una mano para que no se salga con la suya al final de esta aventura en tercera persona a la que no le falta nada: palancas, plataformas, secretos... similar a los juegos de Harry Potter, con gráficos y sonido más que dignos y muy buena jugabilidad, lástima que resulte tan corta y te deje con ganas de más.

AHORA DECIMOS

Ésta es una aventura poco exigente en cuanto a desarrollo y dificultad, lo que la convierte en apta para cualquier jugador, pero resulta divertida, con una resultona combinación de ingredientes clásicos del género que engancha a quien lo prueba. Su corta duración y un precio que sigue un pelín alto –hay que tener en cuenta que es un lanzamiento todavía reciente– hacen que no sea todo lo rentable que debiera.



▲ Avanzar, saltar, esquivar... no falta ninguna de los ingredientes clásicos del género.



▲ El desarrollo de la acción es siempre muy variado y resulta casi imposible aburrirse.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Acción/Aventura
- PVP Rec.: 29,95 €
- Comentado: MM 120 (Enero 2005)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Knowwonder/Amaze Entertainment
- Distrib.: Activision Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.unfortunategame.com

LA ANTIGUA NOTA 70
AVENTURA PARA PRINCIPIANTES. Están todos los ingredientes de una estupenda aventura, lástima que es demasiado corto.

LA NUEVA NOTA 62
BUENO PERO BREVE. Engancha mientras dura, pero dura poco, y su precio no está tan ajustado como en otras reediciones.

Far Cry

Esta isla no es normal



▲ En esta isla pasarás algunos de los peores momentos de tu vida como personaje. Y los mejores como jugador. Acción, libertad total, enemigos astutos y gráficos impresionantes...

ANTES DECÍAMOS

En medio de una isla, acosado por enemigos desconocidos... angustioso en la vida real, pero apetecible si tan sólo ocurre al otro lado de tu monitor, ¿verdad? Sorpréndete con la experiencia que te propone «Far Cry». No se trata tan sólo de su espectacular calidad en gráficos, sonido y extensión de los mapas... Lo que lo hace único es la libertad de movimientos y decisiones, el impresionante diseño de los escenarios, las sorpresas continuas, el realismo, la IA, el nivel de interacción con el entorno... un conjunto que lo convierte en una obra maestra.

AHORA DECIMOS

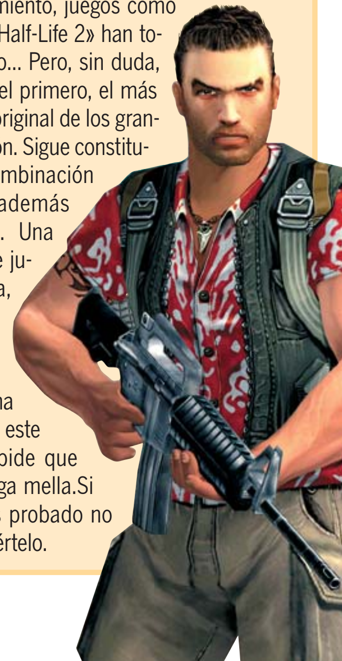
Tras su lanzamiento, juegos como «Doom 3» o «Half-Life 2» han tomado el relevo... Pero, sin duda, «Far Cry» fue el primero, el más inesperado y original de los grandes de la acción. Sigue constituyendo una combinación magistral y además a buen precio. Una comunidad de jugadores activa, mods disponibles y expansión en camino, auguran una larga vida para este juegazo e impide que el óxido le haga mella.Si aún no lo has probado no deberías perdértelo.



▲ El interfaz es efectivo y original, con un indicador de sigilo y detector de sonidos...



▲ La aventura tiene giros inesperados y multitud de situaciones tácticas distintas.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- Género: Acción
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 110 (Marzo 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Crytek /UbiSoft
- Distrib.: UbiSoft Nº de CDs: 3
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.farcry-thegame.com

LA ANTIGUA NOTA 97
IMPRESCINDIBLE. Lo mejor que hemos jugado nunca en el género, con unos gráficos impresionantes y, además, es original.

LA NUEVA NOTA 97
¡NO LO HAS JUGADO? ¡QUÉ ENVIDIA! Porque tú aún puedes descubrirlo. Más que un juego de acción sensacional, es una obra maestra.

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95 €
Day of Defeat	19,95 €
Lemony Snicket	29,95€
Medieval. Total War	19,95 €
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95 €
SW: Galaxies. The Total Experience	29,95 €
SW: Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95 €
Tony Hawk's Underground 2	29,95€
Vampire. The Masquerade. Bloodlines	29,95€
ATARI - ESPECIALES	
Civilization III Classics	19,95 €
Enter the Matrix	29,99 €
Neverwinter Nights	19,95 €
CODEMASTERSBEST SELLERS	
Colin McRae Rally 04	19,95 €
Perimeter	19,95 €
TOCA Race Driver 2	19,95 €
ELECTRONIC ARTS - CLASSIC	
Battlefield Vietnam Classic	19,95 €
Command & Conquer Generals	19,95 €
FIFA Football 2005	19,95 €
James Bond 007 Nightfire	19,95 €
Medal of Honor Allied Assault	19,95 €
NBA Live! 2005	19,95 €
Need for Speed Underground 2	19,95 €
Sid Meier's Sim Golf	19,95 €
Sim City 4	19,95 €
ELECTRONIC ARTS - DELUXE EDITION	
Battlefield 1942. WWII Anthology	47,95 €
Los Sims Edición Deluxe	19,95 €
Los Sims Megaluxe	44,95 €
Los Sims Gigaluxe	49,95 €
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe	49,95 €
FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95 €
Black Mirror	19,95 €
City of Heroes	19,95 €
Crown of the North	9,95 €
Cycling Manager 4	9,95 €
Hearts of Iron	19,95 €
Midnight Nowhere	19,95 €
New World Order	9,95 €
Port Royale	19,95 €
Primitive Wars	19,95 €
Trainz	19,95 €
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95 €
Viaje al Centro de la Tierra	19,95 €
Victoria. Un Imperio Bajo el Sol	19,95 €
FX INTERACTIVE - FX PREMIUM	
Ajedrez Premium	9,95 €
Apache vs Havoc	9,95 €
Football Generation	9,95 €
Imperivm Edición Oro	9,95 €
Imperivm II Edición Oro	9,95 €
Imperivm III Premium	9,95 €
Runaway	9,95 €
Sacred	9,95 €
Sega Rally 2	9,95 €
The Longest Journey	9,95 €
Torrente: El Juego	9,95 €
Tzar Edición Oro	9,95 €
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95 €
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95 €
MICROSOFT	
Age of Mythology Gold	39,99 €
Rise of Nations Gold	39,99 €
NOBILIS IBÉRICA - NUEVO PRECIO	
Pack Spellforce + Arx Fatalis	34,99 €
Pack Spellforce + Silent Storm	34,99 €
Pack Afrika Korps + Europa 1400	34,99 €
Spellforce Gold	39,99 €
Un Vecino Infernal (I y II)	29,99 €
PLANETA DE AGOSTINI - RED COLLECTION	
Command & Conquer Renegade	9,95 €
Gran Selección de Clásicos	19,95 €
NBA 2003	9,95 €
Need for Speed Porsche 2000	9,95 €
Sim City 3000 World Edition	9,95 €
Shogun Total War	9,95 €
Theme Hospital	9,95 €
Theme Park	9,95 €
The Westerner	9,95 €
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95 €
PROEIN - XTREME/ESPECIALES	
Commandos Saga	29,95 €
Conflict Desert Storm	17,95 €

Series clásicas

Cossacks Gold Edition	12,95 €
Quake III Arena	17,95 €
Praetorians	19,95 €
Real Madrid Club Football 2005	19,95 €
Richard Burns Rally	19,95 €
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95 €
TOCA Race Driver 2 Bestsellers	19,95 €
Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad	19,95 €
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95 €

PUNTO SOFT - HI SCORE

Close Combat V	12 €
Myst	12 €
Prince of Persia 3D	12 €
Rayman Gold	12 €

PUNTO SOFT - DREAMLINE

Echelon II: Wind Warriors	19,95 €
Enigma. Rising Tide	19,95 €
Enigma. Rising Tide Gold	29,95 €
Strategic Command	19,95 €

TAKE 2

Grand Theft Auto III	19,99 €
Grand Theft Auto Vice City	19,99 €
Hidden & Dangerous 2	19,99 €
Kohan II: Kings of War	19,99 €
Mafia	19,99 €
Manhunt	19,99 €
Max Payne 2. The Fall of Max Payne	19,99 €
Midnight Club II	19,99 €
Serious Sam. The 2nd Encounter	19,99 €
Stronghold Crusader Deluxe	19,99 €
Trópico II: Pirate Cove	19,99 €
Vietcong: Purple Haze	19,99 €

THQ

Broken Sword	9,95 €
Buscando a Nemo	9,95 €
Warhammer 40.000 FireWarrior	9,95 €
Warhammer 40.000 Dawn of War GOTY Edition	34,95 €

UBI SOFT - CODEGAME

Age of Empires Gold	9,95 €
Beyond Good & Evil	9,95 €
Chessmaster 9000	9,95 €
Cold Fear	19,95 €
Combat Flight Simulator	9,95 €
Conquest. Frontier Wars	5,95 €
Dungeon Siege	9,95 €
Far Cry	19,95 €
Flight Simulator 98	9,95 €
IL-2 Sturmovik	9,95 €
Mechwarrior 4 Vengeance	5,95 €
Morrowind + Tribunal + Bloodmon	9,95 €
Pack Age of Empires+ Combat Flight Simulator + Midtown Madness 2	19,95 €
Pack Prince of Persia + XIII	19,95 €
Pandora's Box	5,95 €
Piratas del Caribe	19,95 €
Prince of Persia. The Sands of Time	9,95 €
Rayman	5,95 €
Splinter Cell	9,95 €
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	9,95 €
Uru: Ages Beyond Myst	9,95 €
Will Rock	5,95 €
XIII	9,95 €

VIRGIN PLAY EDICION ESPECIAL/COLECCIÓN

Empire Classics Collection(Sin, Heretic II...)	19,95 €
Fallout The Ultimate Collection	19,95 €
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95 €
Pack Verano 1 (Painkiller, Ford Racing 3,Flatout, Gun Metal)	24,95 €
Pack Verano 2 (Crimson Skies, 2 Policías Rebeldes 2, Euro Fighter Thphoon, Ford Racing 2)	11,95 €
Pack Verano 3 (Big Mutha Trucker, Starsky & Hutch, Battle of Britain, Crimson Skies)	11,95 €
Painkiller Black Edition	39,95 €
Settlers IV	9,95 €
Starlancer	5,95 €
Starsky & Hutch	5,95 €
Syberia Collector's Edition	29,95 €
Versailles: El Testamento	19,95 €

VIVENDI - BEST SELLER

Alien vs Predator 2	14,99 €
Empire Earth	14,99 €
Ground Control II: Operation Exodus	14,99 €
Half-Life	14,99 €
Nascar 4	14,99 €
No Ones Lives Forever 2	14,99 €
Pack Tolkien	39,99 €
Starcraft + Brood War	14,99 €

Trainz Railroad Simulator 2004 Edicion de Lujo

Gestión y plácidos viajes en tren

ANTES DECÍAMOS

No te limites a sentarte en un vagón y ver el paisaje. Por suerte, este simulador ha añadido algunos componentes que potencian la jugabilidad, como distintas misiones o retos y la posibilidad de ejercer de director de una compañía ferroviaria y controlar un montón de aspectos diferentes. Los gráficos presentan unos trenes muy bien detallados, es compatible con el material de versiones anteriores y muy ampliable.

AHORA DECIMOS

Mientras se espera la próxima entrega de la serie y alguna otra alternativa en camino, no hay nada mejor para los aficionados al mundo ferroviario que este simulador. Ha sido mejorado con en esta edición, que incluye cuatro Service Pack aparecidos hasta la fecha, editores, contenido extra con locomotoras y trenes españoles... y por supuesto, la posibilidad de descargarte en la red muchas cosas más.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- Género: Simulación
- PVP Rec.: 29,95 €
- Comentado: MM 111 (Abril 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Auran
- Distrib.: Friendware
- Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.auran.com/TRS2004

LA ANTIGUA NOTA 80

UNA ENTRETENIDA SIMULACION, con ciertos toques de gestión industrial, un entorno ferroviario realista y buenos gráficos.

LA NUEVA NOTA 84

PRÁCTICAMENTE INAGOTABLE. Si realmente te gustan los trenes, puedes disfrutar durante meses y meses con su tremendo contenido.



▲ Una de las novedades del pack es que puedes trasladar a los pasajeros entre las estaciones.



▲ El juego prolonga su duración incluyendo un editor mediante el que crear tus propias rutas ferroviarias.

FIFA 2005

Domina el esférico



▲ La mejor inteligencia artificial de los jugadores controlados por el ordenador nos obliga a estudiar las posiciones idóneas en el campo para nuestros jugadores.

ANTES DECÍAMOS

Si quieres vivir la pasión por el fútbol a lo grande, tienes dos opciones: o te pones a entrenar –¡pero ya!– para estar en forma y ser un auténtico crack, o te lías con todo lo que contiene esta última versión de la popular serie «FIFA» de EA Sports. Más simulador que nunca, cuenta con una ingente base de datos de jugadores y clubes recreados con todo detalle. Las mejoras en la IA y la introducción de un nuevo sistema de control en esta entrega, hace los partidos más realistas y dispara la jugabilidad. «FIFA 2005» viene, además, con un estupendo modo Carrera y torneos multijugador. Técnicamente impecable, destaca sobre todo su apartado sonoro.

AHORA DECIMOS

Año tras año vivimos la misma polémica, ¿qué es mejor «FIFA» o «Pro Evolution Soccer»? Ahora, para complicar más la cosa y calentar el partido, «FIFA 2005» sale reeditado a un precio muy interesante. En general, el simulador de Konami gana en todo lo que tiene que ver con la jugabilidad, mientras que en base de datos o modos multijugador es superior el simulador de EA. Ambos son excelentes juegos, pero ahora «FIFA 2005» ha tomado la iniciativa.



▲ «FIFA 2005» es el más realista de la serie pero no pierde de vista el espectáculo.



▲ Jugadores reales, representados con todo detalle... Ventajas de las licencias oficiales.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- Género: Deportivo
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 117 (Octubre 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Cía: EA Sports/EA
- Distrib.: Electronic Arts
- Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Septiembre
- Web: es.easports.com/games/fifa2005

LA ANTIGUA NOTA 93

EL MEJOR DE LA SERIE. Ahora los partidos son más, apasionantes. El sistema de control ha mejorado y compite con el realismo de «PES 4».

LA NUEVA NOTA 90

GENIAL. Muy divertido, con equipos y jugadores reales. La aparición de su eterno competidor en PC lo hace aún más interesante.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Este mes tenemos dos espectaculares novedades: el misterio viene de la mano de una aventura, «Fahrenheit», mientras que las emociones rápidas llegan con «Moto GP 3». En el resto de la lista, caídas y algún movimiento.



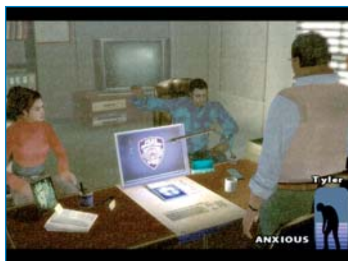
1 Fahrenheit

N

- Aventura/acción - Q. Dream/Atari
- Atari - 39,90 €

Una aventura llena de sorpresas y cuyo argumento y desarrollo, tan cinematográficos, enganchan desde el principio. Una vez sumergidos en la misteriosa trama inicial, no abandonaremos hasta llegar al final del juego, con todas sus consecuencias.

- Comentado en Micromanía 128
- Puntuación: 90





2 GTA San Andreas

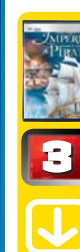
- Acción - Rockstar/Take 2
- Take 2 - 49,99€

Tan esperado y deseado que ha sido acogido con los brazos abiertos, sabiendo que a cambio nos devolverá una tremenda jugabilidad y una libertad de acción.

- Comentado en Micromanía 126
- Puntuación: 95





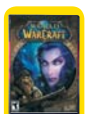


3 Port Royale 2

- Estrategia - Ascaron/FX
- FX - 19,95€

La estrategia, la aventura y la gestión se dan la mano en este fantástico juego que te traslada a las colonias europeas en el Caribe, con sus piratas y sus tesoros.

- Comentado en Micromanía 127
- Puntuación: 92



8 World of Warcraft

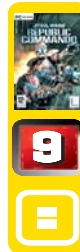
- Rol Online - Blizzard/Vivendi
- Vivendi - 44,99 €

Aunque llevamos unos meses explorando el mundo de Warcraft, no dejamos de sorprendernos. Es, sin duda, el mejor juego de rol online. No lo dudes: ¡Pruébalo!

- Comentado en Micromanía 122
- Puntuación: 94







9 Star Wars: Republic Commando

- Acción - LucasArts
- Activision - 49,95 €

Ponte en la piel de un soldado clon del ejército de la República y realiza las misiones más arriesgadas junto a los miembros de tu comando.

- Comentado en Micromanía 124
- Puntuación: 93



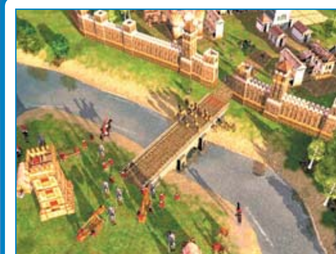
10 C.R.C. 2005

- Velocidad - Project 3/Invictus
- Proein - 39,95 €

Disfruta de la variedad de este juego que nos ofrece montones de tipos de coches, de superficies e incluso de modos de juego. Y con un realismo físico soberbio, además.

- Comentado en Micromanía 127
- Puntuación: 84







11 Empire Earth II

- Estrategia - Mad Doc/Sierra
- Vivendi - 49,99 €

Superando nuestras expectativas el juego conjuga con genialidad variedad, profundidad táctica y la velocidad propia de la estrategia en tiempo real. Extraordinario.

- Comentado en Micromanía 124
- Puntuación: 95

La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia — Rome: Total War

- The Creative Assembly - Activision - 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que pueda superar a «Rome: Total War», pues es absolutamente brillante en todas sus facetas.

- Comentado en MM 117 - Puntuación: 96



Acción — Half-Life 2

- Valve Software - Vivendi - 34,99 €

El sucesor de «Half-Life» se ha revelado como una auténtica obra maestra. Desde hace seis meses, es la referencia a seguir en el género de la acción.

- Comentado en MM 119 - Puntuación: 98



Aventura — La Fuga de Monkey Island

- LucasArts - EA - 17,95 €

Lleva aquí más tiempo del que recordamos y es que es inimitable. La aventura continúa dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

- Comentado en MM 70 - Puntuación: 89



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Grand Theft Auto: San Andreas (+18)	Acción	Take 2
2. Imperial Glory (+12)	Estrategia	Eidos
3. Los Sims 2. Universitarios (+12)	Simulación	Electronic Arts
4. Guild Wars (+12)	Rol Online	NCsoft
5. Los Sims Edición Deluxe Classics (+7)	Simulación	Electronic Arts
6. Los Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
7. Empire Earth 2 (+12)	Estrategia	Vivendi
8. Sacred. Premium (+12)	Rol	FX Interactive
9. Imperivm III (+12)	Estrategia	FX Interactive
10. Los Sims de Vacaciones Classics (+7)	Simulación	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Junio de 2005.

Los más vendidos en ... U.K.

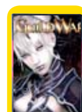
Título	Género	Compañía
1. The Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
2. Battlefield 2 (+16)	Estrategia	Electronic Arts
3. Half-Life 2(+18)	Acción	Vivendi
4. The Sims 2: University (+12)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
5. Guild Wars (+12)	Rol online	NCSoft
6. World of Warcraft (+12)	Rol online	Vivendi
7. Championship Manager 5 (+3)	Deportivo	Eidos
8. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Sega
9. Rome: Total War (+12)	Estrategia	Activision
10. GTA San Andreas (+18)	Acción	Rockstar

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a la segunda semana de Agosto de 2005.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. World of Warcraft (+12)	Rol online	Vivendi
2. Dungeon Siege 2 (+12)	Rol/Acción	Microsoft
3. Nancy Drew (+3)	Aventura	Her Interactive
4. Half-Life 2 (+18)	Acción	Vivendi
5. Battlefield 2 (+16)	Estrategia	Electronic Arts
6. The Sims 2: Nightlife (+12)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
7. GTA San Andreas (+18)	Acción	Rockstar
8. Half-Life 2 Collectors Ed. (+18)	Acción	Vivendi
9. Microsoft Flight Sim. 2004 (+3)	Simulación	Microsoft
10. Madden NFL 2006 (+3)	Simulación	Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la segunda semana de Agosto de 2005.




Guild Wars

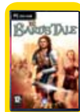
Rol Online · ArenaNet/NCsoft · Friendware · 44,95 €

El juego de NCsoft ha conquistado a muchos miles de jugadores que han visto en él una gran combinación de tecnología, jugabilidad y trasfondo. Hay Tyria para rato.

Comentado en Micromanía 126 · Puntuación: 94








The Bard's Tale

Rol · InXile/Ubisoft · Ubisoft · 19,95 €

Ponte en la piel del bardo y disfruta del juego de rol más divertido de los últimos tiempos. La ironía y la "mala uva" que lo llenan te harán reir a carcajada limpia.

Comentado en Micromanía 127 · Puntuación: 88




Moto GP 3

Velocidad · Climax/ THQ · THQ · 49,95 €

Técnicamente espectacular, todas las licencias oficiales y muchísima velocidad son las virtudes de este simulador con el que viviremos la competición a tope.

Comentado en Micromanía 128 · Puntuación: 91








Battlefield 2

Acción · Digital Illusions · EA Games · 49,95 €

Acción, inmersión y diversión en un conflicto imaginario entre USA, China y Oriente Medio que justifica el uso de la más reciente tecnología bélica. Brillante.

Comentado en Micromanía 126 · Puntuación: 97




Half-Life 2

Acción · Valve Software · Vivendi · 54,99 €

Sin lugar a dudas uno de los más grandes en el género de la acción. En cuanto apareció se convirtió en un clásico absoluto que ningún aficionado debería perderse.

Comentado en Micromanía 119 · Puntuación: 98








Imperial Glory

Estrategia · Pyro/Eidos · Proein · 44,95 €

Convierte a tu nación en todo un imperio a través de la economía, la diplomacia y las batallas entre ejércitos multitudinarios con la última gran producción de Pyro.

Comentado en Micromanía 125 · Puntuación: 90




Juiced

Velocidad · Juice Games/THQ · THQ · 49,95€

Siente la sensación de velocidad más extrema. Estupendos gráficos, un control ideal y muchas horas de juego para que puedas competir y "maquear" tu bólido sin límite.

Comentado en Micromanía 125 · Puntuación: 92








Silent Hunter III

Simulador · Strategic Simulations · Ubi Soft · 19,95 €

La mejor simulación del momento. Tu misión: dar caza a los transportes aliados en el Atlántico al mando de un submarino U-Boat de la Segunda Guerra Mundial.

Comentado en Micromanía 125 · Puntuación: 92

Rol

Caballeros de la Antigua República II

LucasArts · Activision · 49,95 €

El segundo capítulo de la saga es nuestra nueva referencia al combinar con maestría la magia del rol, la ciencia ficción y el universo de Star Wars.

Comentado en MM 122 · Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 19,95 €

Poco a poco, el género de la velocidad adquiere su entidad en PC, y es con juegos como «TOCA Race Driver 2» con los que no pensamos pisar el freno.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



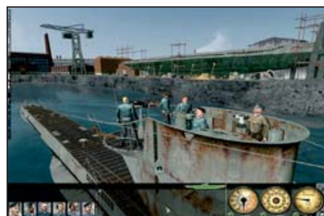
Simulación

Silent Hunter III

Str.Simulations/Ubisoft · Ubisoft · 19,95 €

Tan realista como jugable, este simulador es un gran ejemplo de cómo atraer nuevos aficionados y satisfacer a los veteranos. Realmente soberbio.

Comentado en MM 125 · Puntuación: 92



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 19,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

«Empire Earth II» asciende hasta lo más alto seguido por el nuevo «Port Royale 2», y relegando al magistral «Rome. Total War» hasta la cuarta posición.



1 Empire Earth II
29% de las votaciones
MM 124 · Puntuación: 95
Mad Doc/Sierra
Vivendi



2 Port Royale 2
25% de las votaciones
MM 127 · Puntuación: 92
Ascaron
FX



3 Imperial Glory
22% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 90
Pyro Studios/Eidos
Proein



4 Rome. Total War
19% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 96
Creative Assembly/Activision
Activision



5 Hearts of Iron II
5% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 89
Paradox
Friendware

Acción

No hay quien le tosa, por el momento, a «San Andreas», cabecera de una lista en la que sólo figura una novedad, la del «Area 51» y pocos movimientos del resto.



1 GTA San Andreas
35% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 95
Rockstar/Take 2
Take 2



2 Half-Life 2
29% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 98
Valve/Sierra
Vivendi



3 Battlefield 2
21% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 97
Digital Illusions
EA Games



4 Brothers in Arms Road to Hill 30
9% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 95
Gearbox
Ubi Soft



5 Area 51
6% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 85
Midway Games
Virgin Play

Aventura

Siguen inamovibles los dos primeros puestos, aunque reduciendo la distancia entre sí. En cuanto a los demás, intercambio entre el cuarto y el quinto puesto.



1 Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
31% de las votaciones
MM 118 · Puntuación: 88
High Voltage/Sierra
Vivendi



2 The Moment of Silence
29% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 83
House of Tales
Friendware



3 Still Life
16% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 80
Microids/Zoo Digital
Virgin Play



4 Silent Hill 4 The Room
14% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 82
Konami
Konami



5 Cold Fear
10% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 91
Darkworks/Ubisoft
Ubisoft

Rol

Parece que «Guild Wars» no termina de arrebatarle el podio a «World of Warcraft», mientras que vuelve a la lista «Vampire. Bloodlines», con su precio reducido.



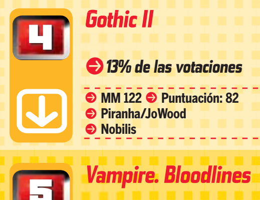
1 World of Warcraft
31% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 94
Blizzard/Vivendi
Vivendi



2 Guild Wars
26% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 94
NCSoft
Friendware



3 Dark Age of Camelot
20% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 86
GOA/Mythic
Virgin Play



4 Gothic II
13% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 82
Piranha/JoWood
Nobilis



5 Vampire. Bloodlines
10% de las votaciones
MM 120 · Puntuación: 90
Troika Games/Activision
Activision

Velocidad

Un mes le adelanta el uno al otro, y al siguiente intercambian puestos. Reñida lucha la de «NFS Underground 2» y «Juiced», líderes actuales del género de conducción.



1 Need For Speed Underground 2
30% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 93
EA Games
Electronic Arts



2 Juiced
27% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 92
Juice Games/THQ
THQ



3 G.T.R. FIA GT Racing Game
23% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 91
SimBin/10Tacle Studios
Atari



4 TOCA Race Driver 2
14% de las votaciones
MM 111 · Puntuación: 90
Codemasters
Proein



5 FlatOut
6% de las votaciones
MM 120 · Puntuación: 85
Bugbear/Empire
Virgin Play



El espontáneo

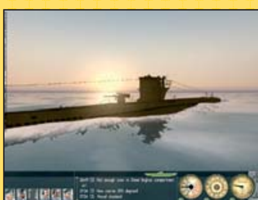
"¡Esta cara es la que se me quedó al ver las imágenes de F.E.A.R.!"

Enrique Alises

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Simulación

Entrada en la cuarta posición de la nueva versión de «X-Plane», que no expulsa a su hermano menor pero sí le relega a un quinto puesto poco más que testimonial.



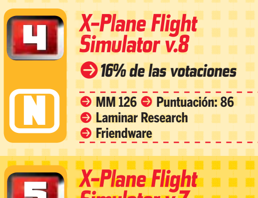
1 Silent Hunter III
- 32% de las votaciones
- MM 125 · Puntuación: 92
- Strategic Simulations
- Ubisoft



2 Lock On: Air Combat Simulations
- 27% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft



3 Pacific Fighters
- 23% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft



4 X-Plane Flight Simulator v.8
- 16% de las votaciones
- MM 126 · Puntuación: 86
- Laminar Research
- Friendware

5 X-Plane Flight Simulator v.7
- 2% de las votaciones
- MM 112 · Puntuación: 78
- Laminar Research
- Friendware



Deportivos

La eterna pugna entre «Pro Evolution Soccer 4» y «FIFA 2005» hace saltar chispas pero sin alterar resultados, al igual que el resto de la lista, que se mantiene sin cambios.



1 Pro Evolution Soccer 4
- 31% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 94
- KCET/Konami
- Konami



2 FIFA 2005
- 30% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 93
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts



3 UEFA Champions League 2004-2005
- 19% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 85
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts



4 Football Manager 2005
- 10% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 80
- Sports Interactive/Sega
- Atari

5 Top Spin
- 10% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 87
- PamDev/Atari
- Atari



Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Warcraft III	2 Civilization III	3 Commandos
38% de las votaciones	32% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 90	Comentado en MM 87	Comentado en MM 42
Puntuación: 92	Puntuación: 90	Puntuación: 92
Blizzard	Firaxis	Pyro Studios

Acción



1 Doom 3	2 M.O.H.: Allied A.	3 Far Cry
45% de las votaciones	32% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 116	Comentado en MM 85	Comentado en MM 110
Puntuación: 98	Puntuación: 98	Puntuación: 97
Proein	EA	Ubisoft

Aventura



1 Monkey Island 4	2 Syberia	3 Sam & Max
50% de las votaciones	29% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 70	Comentado en MM 92	Coment. en MM 70 (2ª Ep)
Puntuación: 89	Puntuación: 85	Puntuación: 95
LucasArts	Microïds	LucasArts

Rol



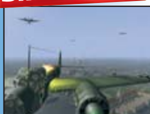
1 Diablo II	2 Neverwinter N.	3 Baldur's Gate II
38% de las votaciones	34% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 67	Coment. en MM 80	Comentado en MM 50
Puntuación: 85	Puntuación: 91	Puntuación: 91
Blizzard	Bioware	Bioware

Velocidad



1 Grand Prix 4	2 Need For Speed	3 Moto GP 2
39% de las votaciones	31% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 107	Comentado en MM 102
Puntuación: 90	Puntuación: 88	Puntuación: 88
Microprose	EA Games	Climax

Simulación



1 IL-2 Sturmovik	2 Silent Hunter II	3 Combat F.Sim. 2
40% de las votaciones	35% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 70
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
1C/Maddox Games	SSI/Ubisoft	Microsoft

Deportivos



1 Virtua Tennis	2 FIFA 2002	3 PC Fútbol 2001
50% de las votaciones	32% de las votaciones	18% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 80	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 71	Puntuación: 86
Sega	EA Sports	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!
■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

Star Wars Republic Commando

El ataque de los clones

Ya has visto en las pelis cómo se desenvuelven los caballeros Jedi. Pero, ¿y los soldados clon? Tanta armadura, tantas armas, tantos genes... ¿son tan buenos como dicen? Más nos vale, porque el enemigo está dispuesto a golpear duro y esta vez no vas a tener a ningún Yoda para que te eche una mano.

Eres un clon y has sido criado y entrenado para la guerra. Tu meta es cumplir las órdenes por la gloria de la República. Utiliza bien tus habilidades y podrás regresar con vida de tu próxima misión. Pero, antes de partir echa un vistazo a los recuadros de este documento; tienen información vital que te resultará muy útil ahí fuera.

Campaña 1: GEONOSIS

PREJUICIO EXTREMO

Objetivo: **La batalla en Geonosis es encarnizada, pero resultaría más fácil si acabaras con uno de sus jefes, Sun Fac. Es imprescindible que no escape.**

Tu llegada a Geonosis será como una misión de entrenamiento. Recorre la superficie siguiendo las instrucciones hasta acceder a la colmena donde está Sun Fac. Dentro, ordénale a uno de tus hombres que coloque un explosivo en la puerta. Otro soldado se unirá a tu escuadrón. Haz que sabotee la terminal para desactivar el campo de fuerza. Avanza hasta hacer sabotear otra puerta más. Acaba con toda oposición y destruye los dos cazas geonosianos. Avanza por la puerta, cambia a visión nocturna y continúa por el camino de la derecha. Ordena a uno de tus hombres que despeje el camino y avanza por la puerta, alcanzando el balcón.

Una vez reunido con el cuarto miembro de tu escuadrón, rompe el cristal para asaltar el centro de control de Sun Fac. Vuela la puerta de salida y haz que tus hombres te cubran mientras te ocupas de que la nave de Sun Fac no llegue muy lejos.

INFILTRARSE EN LA FUNDICIÓN DROIDE

Objetivo: **Tu misión es descender a las entrañas del planeta y localizar la fábrica de droides para evitar que cree más tropas.**

El alto mando no puede localizar el objetivo principal porque hay







(1) Algunas puertas te impedirán el paso. Una bomba o varios golpes de teclado te permitirán salvar el obstáculo. (2) Cuando coloques una bomba, serás tú el que decida en qué momento hacerla estallar. Ten mucho cuidado para no hacerte daño. (3) Si tu equipo básico no es bastante o te quedas sin él, siempre puedes recoger las armas de los enemigos. (4) Tus hombres pueden hacer todo lo que tú hagas. Pueden manipular las consolas mientras te encargas de defenderles. (5) Si un enemigo se acerca mucho, lo mejor que puedes hacer es usar tu cuchilla retractil. Es lo más efectivo.





un dispositivo de interferencias. Debes encontrarlo. En cuanto bajes del ascensor, recoge del suelo un rifle de francotirador. Dile a uno de tus chicos que vuele la puerta. Avanza un poco y usa el rifle para acabar con los bichos. Sigue avanzando hasta llegar al dispositivo. Está protegido por un campo de fuerza, así que avanza hasta el panel que lo controla. Haz que tus hombres te cubran.

Una vez hecho, ordena que vuelen el dispositivo. Cuando hayas terminado, sigue por detrás. Continúa avanzando por los conductos de ventilación y llegarás a una cueva con nuevos enemigos a batir. Coloca a tus hombres en posición de francotirador y, luego, vuela las dos barricadas que te impiden el paso.

En la siguiente sala, sitúa a dos de tus compañeros como francotiradores y al tercero a la izquierda, en la torreta. Con el terreno despejado, vuela un conducto para utilizarlo como puente y avanza hasta entrar en la fundición.

DESTRUIR LA FÁBRICA

Objetivo: Has conseguido entrar en la fundición, pero ahora debes localizar varios componentes esenciales y destruirlos para que la fábrica deje de funcionar.

Lo primero es encontrar el ordenador. Sigue por un par de puertas y accede al panel para desactivar los escudos. Te toparás con un par de superdroides, así que usa a tus hombres. Cuando hayas acabado, avanza por la siguiente puerta.

Debes destruir el primer conducto de energía. Ten cuidado, la oposición será dura. Ve avanzando y llegarás al conducto. Una vez despejada la zona, destrúyelo. Continúa y podrás divisar el segundo conducto de energía, tras un escudo, a la izquierda. Destrúyelo con rapidez.

Quiz 1

¿Cómo se llama el jefe geonosiano que debes matar al principio?

- A. Sun Fac.
- B. Rot Ten
- C. Fac Sun.

AVANZAR A LA NAVE NÚCLEO

Objetivo: Debes infiltrarte en una nave núcleo para robar los códigos de lanzamiento que evitarán la evacuación de las tropas enemigas.

Avanza hasta una nave derribada tras unas rocas. Prepárate porque el enemigo está cerca. Ordena a uno de tus hombres que use la torreta y a los otros que se cubran. Luego, sal pitando por el cañón. No intentes matar a todos, es imposible. Avanza hasta la próxima sección.Aquí los enemigos serán más duros. Usa las granadas contra los superdroides.

Al final del camino, debes entrar en un búnker. Dispara primero a los cañones de la pared y luego ocúpate de los superdroides. Coloca a uno de tus hombres de francotirador y a otro para lanzar granadas. Una vez despejado, entra en el búnker. ▸▸

EL ESCUADRÓN DELTA





ÉSTE NO ES UN TRABAJO INDIVIDUAL, SINO EN EQUIPO. Tienes a tres soldados de elite dispuestos a cumplir, sin dudarlo un segundo, cualquiera de tus órdenes. Así que será mejor que aprendas a contar con ellos con eficacia ya que casi siempre vas a estar en desventaja. Una buena estrategia será fundamental para salir airoso de cualquier percance que, sin duda, irás encontrando a lo largo de toda tu aventura. No tienes que preocuparte de su armamento (a diferencia del tuyo, es ilimitado), pero sí de su salud. Vigila bien sus constantes y haz que se curen cuando lo necesiten.

TUS HOMBRES PUEDEN HACER EL TRABAJO SUCIO POR TI. Puedes ordenarles que pongan una bomba, que abran una puerta, que pirateen una consola del ordenador, que concentren su fuego en un solo enemigo e, incluso, que ocupen puestos de francotirador para cubrirte la retaguardia cuando lo necesites. Todas estas cosas las puedes hacer tú personalmente, pero sí hay más de una por hacer, conviene dividir el trabajo ya que así aumentarás las posibilidades de éxito y además reservarás parte de tu munición. Aún así, no son del todo autómatas. Se moverán y atacarán cuando lo crean conveniente, por lo que en el fragor de la batalla no tendrás que estar pendiente ni preocuparte mucho por ellos.







(6) Los geonosianos son difíciles de alcanzar; su capacidad de vuelo les permite desplazarse con rapidez. (7) Los superdroides son enemigos temibles. Usa armas pesadas o concentra el ataque de tus hombres sobre ellos. (8) Debes impedir que el jefe de los geonosianos, Sun Fac, escape de Geonosis. La victoria depende de ello. (9) Estos superdroides están desactivados, pero si armas mucho lio se lanzarán sobre ti sin dudarlo. (10) Una batalla se libra en la superficie de Geonosis. Debes esquivarla para infiltrarte en terreno enemigo.





Eres el responsable de la seguridad de tres hombres. Debes planificar la estrategia y coordinar bien todas sus acciones



▸▸ Continúa hasta la sala central, donde debes volar los conductos para entrar en la siguiente. Aquí, usa los controles para cerrar las ventanas e impedir que entren más enemigos. La otra habitación es igual, haz lo mismo. Más adelante encontrarás el control de una torreta defensiva. Los superdroides te incordiarán pero ya sabes cómo tratarlos.

Avanza entre las paredes del cañón hasta que alcances una nave derribada. Usa su torreta para defenderte y luego continúa. Llegarás a un descampado con muchos superdroides. Haz buen uso de la torreta. Recoge aquí un arma antiblindaje, pero no la uses; resérvala.

Tras volar las rocas, avanza y verás un ejército dirigido por un droide araña. Usa el rifle antiblindaje y haz que tus hombres te cubran desde las piedras. Cuando sea historia, dirígete a la nave núcleo. Dentro, haz que uno de tus hombres acceda al terminal para acercar el puente y continuar.

Quiz 2

¿Cómo se llaman los que se han apoderado de la nave republicana?

- **A. Wookies.**
- **B. Magnaguardias**
- **C. Trandoshanos.**

INFILTRACIÓN EN LA NAVE NÚCLEO

Objetivo: La nave es grande, así que habéis tenido que separaros. Tu objetivo sigue siendo robar los códigos de lanzamiento.

Avanza un poco y ve por los huecos a la izquierda. Llegarás a un almacén de droides. Sigue avanzando hasta que uno se active. Lo mejor es que lo esquives y sigas por el hueco que ha dejado atrás; si lo destruyes, los demás se activarán. Un poco más adelante llegarás a una sala con una rejilla de ventilación. Sigue por ella. Tras un paseo en ascensor, llegarás a la sala de control del almacén. Acaba con los droides y piratea la última terminal. Continúa por el conducto que lleva al siguiente ascensor. Arriba, acaba con unos cuantos superdroides y pon una bomba para despejar el camino. Habrá un nuevo ascensor.

Verás a un grupo de droides dirigiéndose a la izquierda. Síguelos y pronto te toparás con uno de tus hombres. Avanza hasta reunirte con el resto. Ten cuidado, el número de enemigos será alto.

El resto del camino será similar. Al final llegarás a la sala de la subestación de carga. Piratea el terminal para abrir el ascensor. Al otro lado te espera otra araña. Una puerta más y varios droides te separan del ascensor que lleva al puente.

La nave comenzará a autodestruirse, debes alcanzar la terminal correcta en menos de cinco minutos. Así que ya sabes, a correr. Cuando llegues al puente, destruye las tres torretas del techo, pon dos hombres en la zona central y ocúpate tú de la terminal. Una vez terminado, continúa por el acceso que hay detrás y sal de la nave.









(11) Los miembros de tu escuadrón serán más efectivos y peligrosos si los sitúas en puestos de francotirador. **(12)** Esto es lo que pasa si matas a un enemigo muy cerca. Por suerte, tu traje está equipado con limpiaventanas. **(13)** Los droides arañas son oponentes formidables. Las armas pesadas son las únicas que pueden destruirlos. **(14)** El rifle francotirador resultará muy útil para no malgastar munición con enemigos muy alejados. **(15)** Las torretas son lo mejor contra enemigos múltiples y resistentes, pero casi siempre están ocupadas.



"No intentes hacerlo todo tú solo. Sois un equipo, si hay varias tareas a realizar, manda a tus hombres mientras tú te ocupas de alguna

Campaña 2: LA NAVE DE ASALTO

RECONOCIMIENTO DE LA NAVE FANTASMA

Objetivo: Una nave, desaparecida hace semanas, ha reaparecido. Tu escuadrón debe investigar qué le ha sucedido en ese tiempo.

Cada hombre debe llegar a uno de los centros de datos. Tú irás al de popa. Verás una puerta enorme y otra más pequeña a la derecha. Coge por esta última y usa el terminal para abrir la grande. Ve por detrás de los torpedos y sube por una rampa hasta alcanzar un conducto a oscuras.

Llegarás a una sala con varias pasarelas. Un soldado clon te recibirá. Después de hablar con él, sigue por el conducto de enfrente. El camino hasta la sala de datos está bloqueado; piratea la terminal para acceder a un nuevo conducto. Continúa por un estrecho pasillo hasta alcanzar una sala con un ventanal. Por él podrás ver a uno de tus hombres sufriendo un pequeño percance. Los trandoshanos irán a por ti, así que acaba con ellos. Continúa por otro de esos estrechos pasillos.

Recorre estos pasillos hasta llegar a otro conducto que enlaza con la sala de datos de babor. Usa la consola, pero, ojo, te atacarán en cuanto la toques. Cuando hayas terminado, vuela la otra puerta de la sala para salir. Debes llegar a la sala de popa. El camino hasta la sala de control está lleno de trandoshanos, pero es lineal. Usa la primera consola para que las torretas cubran tu retaguardia y luego usa la central para recoger los datos que buscas.

RESCATAR AL ESCUADRÓN

Objetivo: Tu escuadrón está disperso. Debéis reuniros para preparar el siguiente movimiento.

El camino en esta zona es directo. Sólo debes avanzar mientras acabas con los enemigos, tanto torretas como trandoshanos. De vez en cuanto te toparás con una sección derruida o una puerta cerrada destrúyelas con tus habilidades de demolición. Por el camino te encontrarás con un mercenario de asalto más blindado de lo normal. Una vez eliminado, recoge su arma y avanza.

Parece que los droides también están en el ajo. Por suerte, uno de tus hombres viene al rescate. Mantenlos a raya hasta que consiga abrir la puerta de salida. Ya has encontrado a uno. Avanza y no tardarás en reunirte con el segundo, éste un poco más maltrecho. Cúrale porque otro de esos mercenarios de asalto está en camino. El último soldado está preso. Si haces buen uso de tus hombres no te costará trabajo llegar hasta la zona de las celdas. Usa la consola para saber dónde está y ve a buscarle. Luego sal.

Todavía no puedes irte, debes echarle un vistazo al puente. Enemigos droides y trandos- ▶▶

AQUÍ MI FUSIL, AQUÍ MI PISTOLA





ÉSTE ES EL EQUIPO BÁSICO que todo buen soldado clon debe llevar para enfrentarse a una nueva misión con garantías de éxito. Con él podrás cumplir la mayoría de tus objetivos.

- **Fusil DC-17.** El arma que más usarás durante el juego (sobre todo porque su munición está en todas partes). Sus cargadores duran mucho y su potencia de fuego es excelente.
- **Accesorio de francotirador.** Este dispositivo convierte el DC-17 en un rifle francotirador. Además, sus disparos son muy potentes, por lo que si te quedas sin armas pesadas, será la mejor opción. Sin duda, será uno de los recursos que más utilizarás.
- **Accesorio antiblindaje.** Este dispositivo convierte el DC-17 en un rifle antiblindaje. No tiene mucha munición, pero podrá acabar con casi cualquier enemigo de un solo disparo.
- **Detonadores:** Los hay de varios tipos. Su utilidad ante grupos numerosos está fuera de toda discusión, pero cuidado donde lo tiras.
- **Hoja extensible:** Es una cuchilla que sale del antebrazo. Si tienes a un enemigo muy cerca, no dudes en usarla. Acabará con él al instante de un modo sangriento.
- **Pistola DC-15:** Por si te quedas sin munición con las otras. Tiene que recargarse, pero es infinita, por lo que podrás usarla constantemente. No es muy potente pero siempre está ahí.







(16) Si un compañero cae siempre puedes hacerle revivir con una descarga eléctrica. Lo mismo se aplica a ti. **(17)** El puente de mando de la nave republicana robada está a nuestro alcance. Pero seguro que está bien defendido. **(18)** Al principio de una misión recibirás las instrucciones del alto mando relativas a su modo de consecución. **(19)** Los mercenarios trandoshanos han llegado en esta nave. Destruyéndola, impedirás que puedan escapar.





Los wookies están siendo atacados por los separatistas y la República os ha enviado para ayudarles tras las líneas enemigas

ARTILLERÍA PESADA





EN ALGUNOS MOMENTOS DE LA ACCIÓN, ES POSIBLE QUE TODO TU ARMAMENTO SEA INSUFICIENTE, por muy bien equipado que estés, contra las fuerzas enemigas. Normalmente, esto ocurrirá por la superioridad numérica de tus enemigos, pero a veces también puede ocurrir porque tus armas no tengan la suficiente potencia de fuego que se requiere en esa situación. Por suerte, en esas circunstancias casi siempre encontrarás un puesto de artillería pesada que tú, o cualquiera de tus hombres, puede utilizar como punto de apoyo. Con ellos y buena puntería, por supuesto, no habrá droide ni criatura que se te resista.

PERO LLEGAR HASTA ÉL NO RESULTARÁ MUY SENCILLO, ya bien sea porque está lejos y tienes que pasar por entre las tropas enemigas o porque ya hay alguien ocupándolo. Es una ayuda, pero también forma parte de la acción. Si alguien está utilizando el puesto, ve con precaución, pues su operador no dudará en usarlo contra ti para defenderlo mientras tú intentas acercarte a él. Lo mejor que puedes hacer en ese caso es usar el rifle de francotirador o acercarte cubriéndote con el terreno para atacarle por la espalda sin que te vea. Pero, ¡cuidado!, cuando ya estés dentro no permitas que los enemigos hagan lo mismo contigo.

▶▶hanos, varias puertas cerradas y un dispensador de droides se interponen en tu camino. Una vez en el puente, haz que te cubran y luego sube arriba para destruir el mecanismo que te impide contactar con tu nave.

EL ATAQUE DE LOS CLONES

Objetivo: Pasa al ataque, localiza la nave de invasión y asegúrate de que no vuelve a despegar.

Te atacarán unos mercenarios trandoshanos. Cuando los repelas, avanza por los corredores. Encontrarás un dispensador de superdroides que debes volar. Unos pasillos más y llegarás a un ascensor. Ojo, tiene trampa, te acabará encerrando en la zona de celdas. Debes encontrar los circuitos de cierre. El primero está cerca. El segundo está custodiado por una torreta de misiles. Usa el rifle de francotirador y haz que uno de tus hombres se monte en ella. Sólo te queda uno, un poco más adelante. Vuelve a la torreta y vuela una rejilla cercana.

Quiz 3

¿A qué personaje del Episodio III sirven los magnaguardias?

- A. Al general Grievous.
- B. A Obi-Wan Kenobi.
- C. Al Conde Dooku.

Sube por la tubería, accede a la consola y avanza; terminarás en el hangar. Usa el cañón y los puestos de francotirador contra tus enemigos. Cuando esté despejado, baja al nivel del suelo y elimina a los ocupantes de las dos torretas de misiles. Pon a un hombre en uno y ocupa tú el otro. Debes concentrar el fuego en la nave enemiga para que no escape.

SALVANDO LA NAVE

Objetivo: Al parecer, los trandoshanos querían vender la nave a los separatistas y ahora estos la reclaman. Debes defenderla.

Baja por una rampa y sigue el conducto hasta el hangar B. Sitúa bien a tus hombres y cuando aparezcan los dispensadores de droides, pon bombas en ellos. Cuando te lo digan, haz volar el conducto de energía. Continúa hasta el hangar C.

Debes destruir el conducto de energía lo primero. Pon a tus hombres de francotirador y hazlo tú mismo. Después, ocúpate de los dispensadores. Cuando hayas terminado, ve al hangar D. El lugar ha sido invadido; coloca francotiradores y ve a la parte trasera. Allí hay una consola que controla un ascensor. Actívalo y usa el vehículo que hay en él para arrasar con todos y destruir el conducto de energía.

Ahora hay que ocuparse de la nave atacante. Debes llegar a la sala de control de los turboláseres. El camino está muy protegido, así que da lo mejor de ti mismo. Una vez en la sala, haz que dos de tus hombres os cubran mientras tú y el otro os ocupáis de las consolas. Luego, defiende bien tu posición.









(20) El rifle DC-17 acaba con casi todo el mundo y hay mucha munición. **(21)** La colocación de bombas o el pirateo de las consolas siempre llevará algo de tiempo. **(22)** Los botiquines están esparcidos por todas partes pero nunca se encuentran cuando se necesitan. **(23)** Los trandoshanos y los separatistas han firmado una alianza para enfrentarse a la República. **(24)** En Kashyyyk, recibiremos ayuda de algún soldado wookie, son máquinas de matar. **(25)** Tus soldados son muy autónomos y, en cuanto vean algún enemigo, se lanzarán hacia él.



Tras encontrar a Tarfful debes escoltarle hasta ponerle a salvo, pero sin olvidar debilitar a tu enemigo por el camino

Campaña 3: LOS ESCLAVISTAS DE KASHYYYK

EL RESCATE DE TARFFUL

Objetivo: Los trandoshanos han capturado al jefe de los wookies, Tarfful. Debes rescatarle y ayudarle.

Avanza hasta el campamento de los esclavistas. Dentro escaparás de una emboscada por el conducto de ventilación. Te llevará hasta un patio. Atraviesa un muro y sigue hasta las celdas. Una nave ha venido a evacuar a Tarfful por lo que continúa hasta la zona de aterrizaje para reunirte con él. Te las verás con dos magnaguardias.

ARRASANDO EL PUESTO AVANZADO

Objetivo: Ha llegado la hora de destruir las bases de operaciones de los separatistas.

El camino del bosque te llevará al exterior de uno de los campamentos. Tras echar abajo su perímetro de defensa, usa una bomba para acceder a su interior.

Hazte con el cañón que hay a la izquierda. Luego, pon cargas en los contenedores de la zona y recoge el lanzacohetes wookie que hay tras uno de ellos. Te toparás con un campo de minas. Destruye un panel cercano para desactivarlas y luego utiliza la consola para activarlas de nuevo y usarlas contra los enemigos. En el siguiente recodo, destruye la pista de aterrizaje y avanza hasta el nivel inferior. Continúa hasta otro pequeño campamento. Sitúa a tus hombres y ve directo a la torreta que hay al otro extremo. Un dispensador y una araña a la que podrás hacer frente con el arma wookie te separan de la siguiente misión.

EL PUENTE DE KACHIRO

Objetivo: La invasión ha comenzado. El puente de Kachiro es vital para los suministros de los separatistas; convendría destruirlo.

Sigue al wookie hasta el exterior. Resiste y, cuando te lo pidan, derriba una gran rama para que no lleguen más enemigos. Continúa y llegarás a una sección del puente. Despejalo con varios francotiradores y un par de torretas. Tras una sección a oscuras repleta de minas y varias zonas protegidas, llegarás a la parte central.

Elimina al ocupante del cañón y haz que uno de tus hombres te cubra con él mientras destruyes dos dispensadores. Que los otros dos te cubran también. Una vez despejado, pon la bomba en el centro. Hasta que descubras que es defectuosa. Tendrás que disparar un cohete desde una ventana superior para destruir los de- ▶▶

Quiz 4

¿Qué parte del droide araña sólo es vulnerable a las armas pesadas?

- A. Las patas.
- B. El lomo.
- C. El ojo.

¡EL ENEMIGO NOS RODEA!





- ▶**Guerreros geonosianos:** Sólo pueden atacar cuerpo a cuerpo. Pero su capacidad de vuelo les permite esquivar con facilidad.
- ▶**Geonosianos de elite:** Pueden volar y atacar a distancia. Una peligrosa combinación que será todo un desafío.
- ▶**Droides.** No son muy duros y sus armas no tienen mucha potencia. Lo malo es cuando aparecen en oleadas.
- ▶**Superdroides.** Son resistentes y letales. Usar armas pesadas contra ellos es la mejor solución.
- ▶**Droidekas:** Tienen un campo que les protege de los disparos. Con algo de constancia, es posible atravesarlo.
- ▶**Droides arañas:** Están demasiado blindados para las armas de energía y las pesadas sólo les afectarán si impactan en su ojo.
- ▶**Magnaguardias:** La guardia del general Grievous. Son tan rápidos que apenas podrás alcanzarles.
- ▶**Esclavos trandoshanos:** A distancia no son muy peligrosos, pero de cerca atacan con unos cuchillos que pueden infligir mucho daño.
- ▶**Mercenarios trandoshanos:** Son fuertes y muy rápidos. Y además muy astutos. Son auténticos expertos en preparar emboscadas sorpresa en lugares donde uno no se lo espera.
- ▶**Mercenarios trandoshanos de asalto:** Muy duros. Necesitarán muchos impactos para ser derribados.







(26) Los separatistas se han establecido en el planeta natal de los wookies. Su presencia resulta arrolladora. (27) La visión nocturna te permitirá ver en zonas muy oscuras. Una gran ventaja frente a los enemigos. (28) Los magnaguardias son una pesadilla en combate. Rápidos y letales, te costará trabajo vencerlos. (29) Si quieres destruir la nave separatista que invade Kashyyyk tendrás que utilizar los cañones láser. (30) Por muchos ejércitos droide que lleguen jamás serán rivales para este pedazo de cañón. ¡Acaba con ellos!







La nave separatista está enviando más tropas. Si acabas con ella pondrás punto final a la invasión

EL ARTE DE LA GUERRA





SIEMPRE QUE LLEGUES A UNA NUEVA ZONA mira si hay puestos de francotirador para colocar a tus hombres en ellos. Tendrán mejor puntería y se cubrirán del ataque enemigo. Usa los puestos para lanzar granadas y las torretas manuales si el enemigo es difícil de abatir y lo crees necesario. En muchas situaciones es preferible dejar que tus hombres se ocupen de las torretas, ya que casi siempre tendrán mejor puntería que tú y cubrirán el terreno con más efectividad.

EVALÚA LA RESISTENCIA DE TUS ENEMIGOS y usa el arma apropiada. Contra los superdroides, los droidekas, los trandoshanos de asalto y las arañas es mejor usar armas pesadas (granadas y rifles antiblindaje). Pero si estás falto de ellas o prefieres reservarlas puedes destruirlos con armas de energía (excepto las arañas). En todo caso, procura destruir primero los dispensadores de droides. Si no lo haces rápido te las verás con todo un ejército.

▶▶ pósitos de combustible. Ábrete camino entre los droides, recoge el lanzacohetes en el primer piso y ve al segundo para disparar.

LA RESISTENCIA WOOKIE

Objetivo: Has logrado detener el avance separatista, pero aún hay una guerra. Apoya a los wookies.

El camino hasta Tarfful es directo. No es difícil llegar hasta él, debes escoltarlo a una zona segura, pasando por un par de muelles para inhabilitar la munición de los separatistas. Tras echar abajo dos dispensadores y acabar con una pequeña tropa, alcanzarás el muelle A. Hazte con la torreta y di que te cubran mientras desactivas la munición. Luego, deshazte del dispensador y avanza hasta el muelle B. Tendrás que hacer lo mismo.

La siguiente sala está llena de enemigos. Cuando acabes, sube al segundo piso, sitúa a tus hombres de francotirador y usa la consola para cerrar las ventanas e impedir el ataque. Tras una escaramuza, pondrás a Tarfful a cubierto.

Quiz 5

¿Qué puedes usar para destruir la nave que amenaza el planeta wookie.

- **A. Un lanzamisiles.**
- **B. Un cañón de defensa.**
- **C. Otra nave.**

BUSCAR Y DESTRUIR

Objetivo: Es hora de expulsar al enemigo. Una nave separatista se acerca. Encárgate de ella.

Droides, superdroides, arañas... es lo que te espera en esta sección. Tras recorrer este camino, llegarás a un hangar. Una vez despejado, destruye un depósito de combustible y sigue por el agujero. Pasa un jardín lleno de malas hierbas y salas con lagartos y alcanzarás la primera sala del generador, necesario para activar los cañones que usarás después. Que tus hombres te cubran mientras tocas los controles. Continúa hasta el segundo. La misma operación. Varios droides más y llegarás a otro hangar. Haz que tus hombres usen las tres torretas manuales para defenderse de los magnaguardias. Luego, sigue por la puerta hasta el ascensor.

EL ATAQUE FINAL

Objetivo: La nave de descenso separatista está enviando más tropas. Acabando con ella podrás poner punto y final a la invasión.

Coge el lanzacohetes y entra en la siguiente habitación. Una araña, varios superdroides y un par de magnaguardias te harán la vida imposible. Tu misión es hacer que cada soldado ocupe un cañón de defensa. Cada vez que encuentres uno, perderás a un miembro del escuadrón. Hasta que te quedes solo y tengas que buscar tu propio cañón. Una vez montado en él, dispara a los objetivos que te asignen y tu misión aquí habrá terminado. ■ **J.T.A.**

Soluciones Quiz

1A. Sun Fac. **2C.** Trandoshanos. **3A.** Al general Grievous. **4C.** El ojo. **5B.** Un cañón de defensa.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Guild Wars

Prepárate para el desafío

Los humanos de Tyria necesitan héroes preparados y clanes poderosos que puedan salvarlos del ataque de los Charr y los muertos vivientes. El camino no es fácil y el éxito depende de conocer a tu personaje.

Jugar a «Guild Wars» no es especialmente complicado. No estarás obligado a tomar decisiones que comprometan el desarrollo de tu personaje precipitadamente, la interfaz es intuitiva y al comenzar juegas un prólogo que te permite familiarizarte con los aspectos fundamentales del juego. Sin embargo, su componente estratégico exige que conozcas a tu personaje. Por eso, te explicamos las diferencias entre las profesiones, el uso de atributos y habilidades, el mundo de «Guild Wars», el uso del mapa, la dinámica de los grupos, los clanes y el combate entre jugadores. También te damos unos consejos generales que te vendrán bien.

Consejos generales



» **Aunque desde el primer momento** podrás escoger entre jugar un personaje de rol, empezando con nivel 1, o uno de PvP completamente equipado y de nivel 20, es recomendable empezar con el primero para familiarizarte con el juego.

» **Piensa bien cómo quieres jugar** antes de escoger tu profesión principal. Todas están bastante equilibradas pero siempre será más difícil encontrar un grupo si eliges un guardabosques y más difícil jugar solo si escoges un monje.

Una vez en la Academia Nolani no podrás volver a las zonas del Ascalon original –antes de ser arrasado–, por lo que merece la pena acabar todas las misiones que te ofrezcan antes de alistarte al ejército. En teoría puedes irte a partir de nivel tres pero compensa esperar hasta ser al menos cinco.

» **No olvides que el mejor sistema para viajar** entre ciudades es el mapa, así que, salvo que quieras hacer algo en el camino, no hace falta que vuelvas por el mismo sitio.

En el mapa también podrás ver tu área de “aggro”, el círculo gris que rodea al punto de tu personaje. Utiliza el diario de misiones y no olvides que generalmente obtendrás mejores recompensas y experiencia realizando misiones que matando bichos a lo loco, así que procura no dispersarte mucho.

» **Las habilidades sólo pueden activarse** y organizarse en las ciudades y puestos de avanzada, una vez que entres en una zona de misión o de aventura no podrás modificarlas, así que tendrás que salir con los deberes hechos.

» **Si has conseguido un arma** que piensas utilizar, personalízala. Podrás hacerlo hablando con el armero en cualquier mercado, mejorarás notablemente su eficacia, pero a cambio sólo podrás utilizarla tú.

» **Además de conocer a fondo tu profesión,** atributos y habilidades es importante que estudies también a tus posibles contrincantes y que sepas cuáles son tus puntos fuertes contra ellos.



▲ **Procura recordar los fundamentos de la mecánica de juego hasta que te resulten ya familiares. Ten en cuenta que dependiendo de la zona en la que estés podrás emplear tus habilidades, modificarlas o no.**



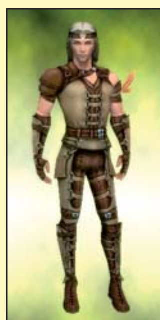
▲ **Fíjate en el minimapa y vigila tu área de "aggro". Si un enemigo entra en el círculo gris que rodea al punto de tu personaje irá directo a atacarte.**

Profesiones

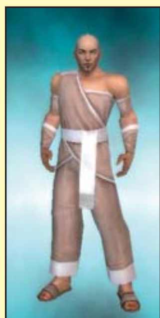
Una de las primeras decisiones importantes que tienes que tomar cuando creas a tu personaje es la de su profesión principal. Dará el aspecto básico de tu personaje y su atributo principal. En «Guild Wars» hay seis profesiones: Guerrero, Guardabosques, Monje, Elementalista, Hipnotizador y Nigromante. Cada una tiene una serie de atributos únicos, un arma o especialidad mágica y un conjunto de habilidades exclusivo.



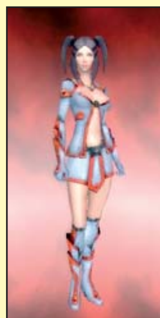
GUERRERO: Su atributo principal es la fuerza y están diseñados para el combate cuerpo a cuerpo, al igual que sus armas. Pueden utilizar hachas, martillos y espadas aunque suelen optar por el dominio sobre una de ellas.



GUARDABOSQUE: Su atributo principal es la pericia y tienen una gran capacidad para ayudarse de la naturaleza. Combaten mejor a distancia con el arco. Son los únicos que pueden encantar animales. Para jugar solo, es la mejor profesión.



MONJES: Su atributo principal es el favor divino y sus plegarias curativas, unidas a las de protección son fundamentales para mantener con vida a sus aliados. Con sus plegarias de ataque pueden causar daños severos al enemigo.



ELEMENTALISTA: Su atributo principal es el almacenamiento de energía y con invocar los poderes de la tierra, aire, fuego y agua son capaces de infligir más daño con un único ataque que cualquier otra profesión.



HIPNOTIZADORES: Su atributo principal es el lanzamiento de conjuros rápido y pueden manipular la energía del enemigo. Carecen de una gran fuerza física, pero sus poderes de dominación y de ilusión pueden ser decisivos en la batalla.



NIGROMANTE: Su atributo principal es la cosecha de almas y como maestros de las artes oscuras pueden invocar a los espíritus, aliados bajo su poder. Es fundamental elegir bien sus habilidades y sobre todo tener un buen grupo que le proporcione apoyo.

El mapa y la brújula





El mapa. Uno de los grandes inventos de «Guild Wars» es la utilización del mapa como medio de transporte. Una vez lo abras, pulsa la telca [M], y encontrarás dos modos: uno en visión general, que muestra todo el continente de Tyria; y otro ampliado, que muestra la región en la que te encuentras. Bastará con que pinches en alguno de los lugares marcados, ciudades que ya has visitado, aventura disponible (que se irán abriendo según vayas completando otras), área PvP, sala de clan... para que puedas viajar a él de forma inmediata.

La brújula. Muestra la zona actual e indica tanto tu posición como la de los aliados, puntos verdes, enemigos, puntos rojos, PNJ, puntos amarillos y otros jugadores, puntos azules. Es importante que te familiarices con ella cuanto antes, pues resulta muy útil. Además marcará la dirección a seguir de la misión activa en tu diario de misiones. En ellas podrás hacer señales a tu grupo para indicarles, por ejemplo, un objetivo prioritario o un objeto valioso. Para hacer estas señales, haz click en el punto que quieras marcar y arrastra sin soltar el ratón para dibujar por ejemplo una línea.

Niveles, atributos y habilidades





Niveles. Para subir de nivel tendrás que conseguir una determinada cantidad de **experiencia** luchando contra monstruos, jugadores en PvP o completando **misiones y quest**. Cada nivel supone un aumento de la **salud máxima** y además nos dará **10 puntos de atributo** y **1 punto de habilidad**. El nivel **máximo es 20** y una vez lo consigas no recibirás aumentos de salud ni puntos de atributos, aunque seguirás consiguiendo puntos de habilidad.

Atributos. Las profesiones cuentan con atributos, dominio de la espada, acumulación de energía, puntería, maldiciones... y **cada profesión tiene un atributo principal**. Una vez asignados, los atributos mejoran con el tiempo. Además, cada vez que subas de nivel recibirás puntos de atributo con los que reforzarlos. Sumarle puntos a un atributo **aumenta la eficacia** de las **habilidades** y las **armas** asociadas a él. Por ello, procura distribuir los puntos entre los atributos que uses con mayor frecuencia. Eso sí, cuantos más puntos tienes asignados a una opción, más puntos te costará subir ese atributo. En cualquier caso, a diferencia de otros juegos, **puedes reasignar** esos puntos en cualquier momento mediante los puntos de recuperación.

Habilidades. Tu personaje tendrá acceso a cientos de habilidades que **dependen del atributo principal** de tu profesión. Así, las habilidades del guerrero están relacionadas con el combate cuerpo a cuerpo, las del monje mejoran sus capacidades curativas, las del nigromante sacan provecho de los muertos... Podrás **adquirir nuevas habilidades** aprendiendo de los maestros en las ciudades o puestos de avanzada. También se las puedes quitar a los monstruos mediante un **sello de captura**. No olvides que cada nueva habilidad adquirida para tu personaje de rol **se desbloqueará para tus personajes PvP**.

El uso de las habilidades de tu personaje es clave para el juego. De todas las que hayas adquirido sólo podrás utilizar un **mazo de ocho en cada misión.** Es fundamental que las selecciones bien, valorando su poder individual y también su potencial en combinación con otras habilidades. También es importante que valores sus posibilidades en relación con el resto de personajes de tu grupo. En cualquier caso, la mejor forma de encontrar una buena combinación es sin duda **probarlas todas.**



Combate entre jugadores

El grupo es una parte esencial de «Guild Wars». El combate entre jugadores es una de las partes más divertidas del juego, pero es también donde el buen manejo de tu personaje y la coordinación del equipo se hace imprescindible. Hay tres tipos de combate que se puede llevar a cabo entre jugadores:

- **Las arenas:** Aquí podrás entrar cuando quieras, pues no es necesario que tengas un grupo formado ya que te asigna uno aleatoriamente. Es un buen sitio para practicar y de paso obtener puntos de experiencia.
- **Las salas de clanes:** Aquí los clanes se enfrentan sin piedad, bien defendiendo su sala, bien atacando la del contrario, y la recompensa serán puntos de fama y escalar puestos en la clasificación que aparece publicada en la web.
- **Torneos:** Aquí tu equipo puede participar en distintas pruebas luchando por su mundo, pero sin perder fama en la clasificación de clanes.

Sea cual sea el tipo de combate en el que entres la práctica es fundamental. Piensa que enfrente tienes jugadores de verdad que podrán cambiar sus tácticas dependiendo de cómo vaya el combate y que evaluarán cuáles son vuestros puntos débiles para aprovecharlos. Por ejemplo, suele ser común atacar primero a los monjes para dejar al equipo contrario sin posibilidad de curarse, y luego a los elementalistas o nigromantes en función del daño que nos están haciendo. Estas decisiones debe tomarlas una persona y el resto debe seguirlas sin rechistar, pues si cada uno se pone a hacer lo que le parece el fracaso está asegurado.





El Mundo



▲ **El aprendizaje de habilidades, practicarlas y la compra-venta de objetos son fundamentales para mejorar a tu personaje. Las ciudades son el marco en que podrás hacerlo. No descuides tampoco la relación con otros personajes.**



▲ **Las ciudades y los puestos de avanzada son el lugar idóneo para planificar todos los detalles de la misión que tu grupo va a emprender.**



El mundo de «Guild Wars» no es tan global como en otros juegos de rol online. Aquí lo encontrarás dividido entre ciudades, zonas de aventura, misiones, exploración.. y las zonas reservadas para combate entre jugadores.

- **Las ciudades y puestos de avanzada,** que en realidad funcionan como miniciudades, son los sitios donde se desarrolla la vida social en el juego. Aquí estarás seguro y podrás comprar y vender objetos, aprender y gestionar habilidades, conseguir misiones, formar grupos, contratar esbirros... o simplemente charlar.
- **Cuando estés en una ciudad** verás en pantalla el menú distrito. Cuando hay muchas personas en una ciudad se crea un distrito adicional donde irá entrando la gente que llegue a partir de ese momento. Es importante, si vas a quedar con alguien, que te asegures de decirle en qué distrito estás.
- **Cuando salgas de una ciudad** entrarás en una zona explorable donde sólo encontrarás a la gente de tu grupo y, por supuesto, a un montón de criaturas. Aquí podrás realizar distintos quest con los que obtendrás todo tipo de recompensas y experiencia. Las zonas de exploración suelen conectar con otras ciudades o puestos de avanzada.
- **Las misiones pueden ser cooperativas o competitivas.** Las primeras recompensan con puntos de experiencia y habilidad, siguen un argumento bastante elaborado y se realizan en zonas de aventura donde normalmente tendrás que ayudar a un personaje no jugador a hacer algo: protegerlo del ataque de criaturas, limpiar una zona para que él pueda realizar su trabajo... Las competitivas enfrentan a equipos de jugadores en pequeños torneos. Si no completas la misión, tendrás que emprenderlas luego desde el principio.

Los grupos



El grupo es una parte esencial de «Guild Wars». Jugarás agrupado la mayoría del tiempo, tanto con tu personaje como en el PvP. Los grupos se forman en las ciudades y puestos de avanzada, donde también podrás contratar esbirros para completar uno, y su tamaño varía según las zonas y misiones hasta un máximo de ocho jugadores. Para formar un grupo selecciona otro personaje y pincha en el botón "invitar" en la ventana de grupo. No invites a los jugadores de forma aleatoria, ya que a muchos les molesta. Fíjate en si la persona a la que vas a invitar está buscando grupo (LFG) y, en cualquier caso, pregúntale antes de hacerlo.

▶ **Un buen grupo debe estar equilibrado** e incluir curadores, interruptores (que interrumpen) y pegadores. Debes fijarte más en las habilidades de los personajes que en su profesión, así que pregunta antes de dar por hecho que un monje va a ser vuestro curandero, pues estos pueden tener también una "build" (conjunto de habilidades y atributos) de daño muy poderosa.

▶ **Una vez juntos debéis coordinaros bien.** Por una parte, «Guild Wars» te permite utilizar muchos comandos para comunicarte de manera eficaz con tu grupo. Por otra, debéis definir bien las tareas de cada uno, quién atraerá al monstruo, quién es el que cura al resto, etc. de manera que todos tengáis claro vuestro objetivo.

Los Clanes



Los clanes son grupos de personajes que se han aliado bajo unas directrices comunes. Puedes unirte a un clan ya existente o crear el tuyo propio. Encontrarás listas de los clanes ya formados, que reclutan gente, en las principales páginas de las comunidades hispanas del juego. Si quieres crear tu propio clan, ve a una ciudad, visita al registrador de clanes y sigue sus instrucciones. Más adelante podrás también comprar tu emblema y comprar una sala privada para vuestras reuniones. Si crear un clan es caro, el emblema y la sala son icarísimos! Para invitar a otros jugadores a unirse a tu clan estos recibirán una invitación que podrán aceptar.

Por cada batalla de clanes que ganéis, tu clan obtendrá puntos de clasificación. La clasificación de los 100 mejores clanes se publica en la página web oficial. Pero además, un clan siempre es un gran colchón en un juego de este tipo. Ahí encontrarás ayuda de todo tipo, gente de la que fiarte para intercambio de objetos, gente que te dará objetos sin pedirte nada a cambio, ayuda a la hora de decidir tus profesiones o habilidades, compañeros para formar un grupo y hacer una misión determinada, refuerzos en una misión en la que estás atascado... Pertenecer a un clan no quiere decir que no puedas jugar solo a ratos, basta con que estés cuando te necesiten.

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.

B

BOILING POINT ROAD TO HELL
Sin problemas de munición



A los dos códigos que te dimos el mes pasado, se suma un tercero para conseguir más munición. Pulsa **[o]** y teclea **"addammo XX"** sustituyendo las dos X por un número del 1 al 99. Esa será la munición que obtengas.

C

COSSACKS II NAPOLEONIC WARS
Victoria asegurada



Entra en la partida de la campaña en que estés jugando y, en cualquier momento durante el juego, pulsa **[Enter]**. Después teclea cualquiera de los siguientes códigos para activar los trucos:

- **Deposits:** Recursos
- **Scout:** Abre mapa
- **Walkover:** Victoria

D

DOOM 3 LA RESURRECCIÓN DEL MAL
Más munición



Durante el juego, pulsa **[CTRL] + [ALT] + [º]** para ir a la consola. Introduce allí uno de los siguientes códigos:

- **Munición:** Teclea **"give"** y el nombre de la munición deseada:

ammo_bfg_small
ammo_belt_small
ammo_clip_small
ammo_bullets_small
ammo_cells_small
ammo_rockets_small
ammo_shells_small
ammo_grenage_small
ammo_clip_large
ammo_bullets_large
ammo_cells_large
ammo_rockets_large
ammo_shells_large

DRIV3R
Conducción más fácil

Para activar estos trucos tienes que introducir los códigos como el nombre del jugador en la pantalla de puntuaciones. Eso sí, cuando los tengas activados no podrás acceder a los récords.



- **NJW280172:** Coches más rápidos
- **WAC271074:** Sin policía
- **RUS3L:** Invencibilidad
- **TMR300866:** Créditos
- **N3WJ0rk:** Vista aérea
- **P7ttyRz:** Saltar entrevistas
- **ANJW16696:** Empezar como buscado
- **SSHELLY:** Desbloquear todos los trucos

M

MEN OF VALOR
Que no falte el valor



Durante el juego, en cualquier momento, pulsa la tecla **[Tab]** para abrir la consola y teclea los siguientes códigos para activar los trucos:

- **Dinkydau:** Modo dios
- **Mad minute:** Munición a tope

N

NBA LIVE 2005
Renovando vestuario



Modificar el atuendo de los jugadores es tan simple como introducir uno de estos códigos:

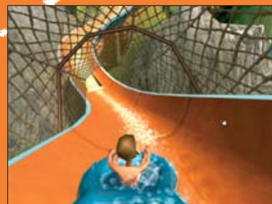
- **NAVNY29548:** Camisetas alternativas Golden State Warriors
- **BHD87YY27Q:** Camisetas alternativas Seattle Supersonics
- **AAPSEUD09U:** Camisetas alternativas Dallas Mavericks
- **JRE7H4D90F:** Camisetas alternativas para New Orleans Hornets
- **XCV43MGMDS:** Camisetas alternativas Boston Celtics
- **HDI834NN9N:** Camisetas alternativas Atlanta Hawks
- **09B4ADF90P:** Zapatillas BG Rollout
- **XVLID9895V:** Zapatillas Air Unlimited
- **234SDJF9W4:** Zapatillas Zoom Generation Low
- **FHM389HU80:** Todas las zapatillas
- **YISS55CZ0E:** 50.000 puntos Dinastía

NORTHLAND
Cuatro efectos

Teclea estos códigos mientras juegas para activar los trucos:

- **funmapverybig:** Pone el juego en pausa
- **funmapverysmall:** La gente se queda en sus casas
- **funlarry:** Acelera el juego
- **funexplore:** Mapa entero

EL TRUCO DEL MES





ROLLER COASTER TYCOON 3 ¡EMPAPADOS!
Visitantes con truco

Renombra a un visitante del parque con uno de estos códigos:

- **MAKE ME SICK:** 10.000 dólares.
- **JOHN D ROCKEFELLER:** En la primera misión del Modo Carrera se dobla el valor de tu parque.
- **ANDREW GILLETT:** Todos los visitantes de las atracciones caen enfermos y empiezan a vomitar.
- **GUIDO FAWKES:** Desbloquea un editor avanzado que te permitirá crear fuegos artificiales.
- **FRONTIER:** Atracciones indestructibles.
- **A HITCHCOCK HITCHCOCK:** El parque se llena de patos.
- **JOHN WARDLEY:** Elimina las restricciones de altura impuestas para construir atracciones.
- **CHRIS SAWYER CHEER:** Todos los visitantes te aplauden y saltan.
- **JAMES HUNT MOSS:** Un buggy para moverte por el parque.

EL JUEGO DEL MES

en el DVD Micromanía

CYCLING MANAGER 2
Que no se te haga cuesta arriba



Haz una propuesta de contrato a cualquier patrocinador de los que aparecen en el juego, indicando 1 euro como importe inicial, pero para la segunda vez propón 10.000.000 de euros por un período de tiempo de doce meses. A la firma del contrato obtendrás un euro, pero cada mes la caja registrará la cantidad correspondiente a la segunda cifra.

L

LOS 4 FANTÁSTICOS
Repaso a la peli...



Con estos puntos podrás desbloquear las recompensas. La cifra es por cada parte del contenido, no para el conjunto:

- **Biografías de los 4 Fantásticos y sus enemigos:** 2000 puntos
- **Bocetos enemigo final:** 1000 puntos
- **Bocetos personajes:** 1000 puntos
- **Bocetos enemigos:** 1000 puntos
- **Entrevista Chris Evans:** 5000 puntos
- **Portadas clásicas de Los 4 Fantásticos (1-6):** 2500 puntos
- **Entrevista Jessica Alba:** 5000 puntos
- **Entrevista Julian McMahon:** 5000 puntos
- **Entrevista Loan Gruffudd:** 5000 puntos
- **Entrevista Michael Chiklis:** 5000 puntos
- **Entrevista Zak Penn y Marty Signore 1:** 5000 puntos
- **Entrevista Zak Penn y Marty Signore 2:** 5000 puntos

...y repaso al cómic



También puedes adquirir con los iconos de los 4 Fantásticos el siguiente contenido:

- **Entrevista desarrollador 1:** 22 iconos
- **Entrevista desarrollador 2:** 33 iconos
- **Entrevista Stan Lee 1:** 9 iconos
- **Entrevista Stan Lee 2:** 13 iconos
- **Entrevista Stan Lee 3:** 26 iconos
- **Entrevista Stan Lee 4:** 29 iconos
- **Entrevista Stan Lee 5:** 35 iconos
- **Survival Killing Stage 2 Barge Arena:** 2 iconos
- **Survival Killing Stage 2 Barge Arena:** 2 iconos
- **Survival Killing Stage 3 Underground Arena:** 4 iconos
- **Survival Killing Stage 4 Tikal Arena:** 7 iconos
- **Survival Killing Stage 5 Horus Arena:** 20 iconos
- **Survival Killing Stage 6 Elevator Arena:** 25 iconos
- **Survival Killing Stage 7 Shield Arena:** 28 iconos
- **Guard Granny Stage Arena:** 31 iconos

R

RAPALA PRO FISHING
Mejorando la pesca



Activa la consola mediante la tecla **[º]** e introduce:

- **UnlockAllItems:** Todos los objetos disponibles
- **UnlockAllTours:** Todos los torneos disponibles

S

SPLINTER CELL
Más sigiloso y letal



Pulsa **[F2]** mientras juegas y luego teclea los códigos siguientes:

- **invincible (true/false):** Modo dios
- **health:** Salud a tope
- **ammo:** Munición a tope
- **invisible 1 (true/false):** Invisible
- **ghost:** Volar y traspasar paredes
- **walk:** Desactiva modo Ghost
- **playersonly:** Paraliza a los enemigos.
- **killpawns:** Mata a todos los enemigos.
- **stealth:** Tu nivel de sigilo

T

THE BARD'S TALE
Dar es recibir



Dona a los sacerdotes la cantidad indicada para desbloquear estos contenidos extra:

- **1:** Intro
- **2:** Canción "Beer, Beer, Beer"
- **4:** Galería arte 1
- **6:** Galería arte 2
- **10:** Película Logo Bard's Tale
- **15:** Canción "Ogan"
- **20:** Galería arte 3
- **25:** Canción "Wolves"
- **30:** Galería arte 4
- **35:** Canción "Minion"
- **40:** Logo InXile
- **45:** Galería arte 5
- **50:** Canción "Jail"
- **60:** Galería arte 6
- **70:** Galería arte 7
- **80:** Canción "Tale of the Nukelavee"
- **100:** Canción "Here's to the Bard"
- **120:** Galería arte 8
- **140:** Galería arte 9
- **160:** Canción "You're a Fooling One"
- **180:** Galería arte 10
- **200:** Canción "Lava: Life"
- **220:** Canción "Lava: Death"
- **220:** Canción "Bard"
- **260:** Galería arte 11
- **500:** Película final 1
- **600:** Película final 2
- **700:** Película final 3

U

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 04-05
Más puntos, más extras



En el modo "Temporada" podrás desbloquear los siguientes extras, según tu puntuación:

- **560.000 puntos:** Kit Pack 2
- **700.000 puntos:** Crear Jugador Nivel 2
- **770.000 puntos:** Pelota Cricket
- **840.000 puntos:** Cambia la perspectiva del juego a primera persona
- **910.000 puntos:** Pelota Tenis
- **980.000 puntos:** Kit Pack 3
- **1.050.000 puntos:** Podrás jugar partidos en el estadio Ataturk
- **1.120.000 puntos:** Pelota Bowling
- **1.330.000 puntos:** Pelota Globo
- **1.400.000 puntos:** Kit Pack 4
- **1.470.000 puntos:** Balón Puma Cellerator
- **1.540.000 puntos:** Kit Pack 5
- **1.610.000 puntos:** Balón Smiley
- **1.680.000 puntos:** Modo Turbo
- **1.750.000 puntos:** Balón Scotland Mitre
- **1.820.000 puntos:** Balón Umbro Digital X
- **1.960.000 puntos:** Balón Adidas Roteiro



EL TRUCO DEL LECTOR

PRO EVOLUTION SOCCER 4
Goles de más



Durante un partido, cuando metas gol, dale a la pausa una vez la pelota ha traspasado la línea pero antes de que el jugador comience a celebrar el gol. Tienes que ser muy preciso, no es fácil conseguirlo a la primera. Entra en "Repetición" y cuando salgas, tendrás un gol más en el marcador. Vuelve a entrar y salir en "Repetición" pero sin salir del menú de pausa y tendrás otro gol. Repite cuantas veces quieras para engordar el marcador a voluntad.

Geralt de Rivia

W

WORMS FORT UNDER SIEGE!
Los gusanos retoman las hostilidades

Aquí tienes todo lo que puedes desbloquear en el juego una vez se han completado todas las misiones:

- **Finalizando misión 3:** Under Construction
- **Finalizando misión 5:** Monkey Troop
- **Finalizando misión 6:** Construction Junction
- **Finalizando misión 8:** Check Mate
- **Finalizando misión 11:** The Great Wall Brawl
- **Finalizando misión 13:** The Blue Dragon
- **Finalizando misión 14:** The Ship of Fools
- **Finalizando misión 16:** Tower of Power
- **Finalizando misión 17:** Best Defence
- **Finalizando misión 19:** The Question of Faith

Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

LOS JUEGOS TIPO GTA


GTA SAN ANDREAS


GTA III


GTA VICE CITY


MAFIA


TRUE CRIME


BOILING POINT



THE SIMPSONS HIT & RUN


SCRAPLAND

Los herederos de GTA
LA LEY DE LA CALLE

Si te apasionan los coches y aspiras a ser alguien en la ciudad, explora tu lado más salvaje. Aquí tienes una colección de juegos que te engancharán durante meses. Si no eres un tipo duro, olvídalo... ¡vas a tener que buscarte la vida!

No existe ningún genio dedicado al diseño de videojuegos que conozca la fórmula del éxito. Sin embargo, una de las recetas favoritas de los programadores consiste en combinar géneros. Es sencillo: tienes un éxito de tipo A, –juegos de conducción– y otro de tipo B –una aventura de acción–. Unimos A y B y... ¡bingo! Ya tenemos un nuevo subgénero –¿aventura de conducción?– que nos hará millonarios. Ah, si fuese tan fácil...

SIEMPRE AL VOLANTE

Los primeros juegos de coches sólo permitían dar vueltas a un circuito, en títulos míticos como «Pole Position» (1982) y «Outrun» (1986). Pero, ya en la prehistoria de los videojuegos, «Spy Hunter» (1983) permitía disparar a otros coches o empujarlos a la cuneta. La saga «Test Drive» de Accolade (1987) incluyó nuevos desafíos: gráficos en 3D, vista desde el interior del coche y la posibilidad de conducir libremente por las carreteras americanas. Sus últimas variantes, «Need for Speed Underground 2» (2004) de EA, o las sagas «Midtown Madness» de Microsoft y «Midnight Club» de Rockstar, ya nos permiten circular libremente por una ciudad y "tunear" los coches a nuestro gusto como vimos el mes pasado.

Como complemento a esta libertad de conducción, clásicos como «Crazy Taxi» de Sega, «Driver» de Reflections, el controvertido «Carmageddon» de SCi, o el divertido «Starsky & Hutch», nos proponen completar misiones a los mandos de un volante: llevar a pasajeros a un determinado destino, y perseguir y disparar a los malhechores.... ¡o a los peatones!

¡SAL DEL COCHE, TÍO!

Otros géneros tan antiguos como exitosos son el rol y las aventuras de acción: juegos en los que tienes que hablar con otros personajes, recopilar pistas y objetos y "repartir leña". Al principio, las limitaciones de memoria obligaban a ex-

LA SAGA PIONERA

Los primeros capítulos de «Grand Thef Auto» "inventaron" este particular subgénero. Disfruta ahora de sus últimas encarnaciones, cargadas de novedades.







GTA San Andreas

- Estudio/Compañía: RockStar North/RockStar
- Distribuidor: Take 2
- Año: 2004 · Comentado MM: 126
- Puntuación MM: 95

El último GTA, «San Andreas», rompe moldes. Literalmente, puedes conducir más de una hora sin encontrar el final del mapa. No sólo hay muchos más vehículos –ahora tuneables–, las misiones son más variadas y se ha introducido un componente de rol: existen distintos atributos como respeto, hambre, forma física... que hay que controlar. También es importante dominar territorios, comprar edificios y participar en carreras. «GTA San Andreas» es un juego enorme y su diseño es impecable.



Infomanía

Ambientación: Los Ángeles (ficticio). Los 90 · Tipo de protagonista: Miembro de una banda · Personalización: Sí (ropa, skins, peinado, tatuajes) · Nº de vehículos: 183 · Nº de misiones: 169 · Multijugador: No

Grand Theft Auto III

- Estudio/Compañía: Rockstar North/RockStar
- Distribuidor: Take 2
- Año: 2002 · Comentado MM: 90
- Puntuación MM: 90

Fue el primer episodio de «GTA» con gráficos en 3D. El protagonista es un delincuente que debe desenvolverse entre la mafia, los policías corruptos y las bandas callejeras. También es posible trabajar con trabajos honrados, como el de taxista. Existen más de 50 vehículos, incluyendo un avión y alguna lancha. «GTA III» es una buena elección si tienes un equipo poco potente.





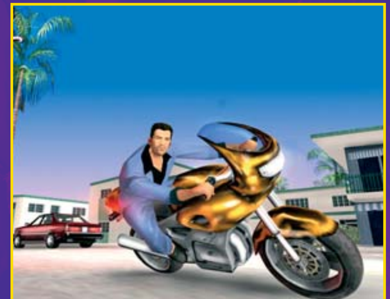
Infomanía

Ambientación: Liberty City (ciudad norteamericana de los 90) · Tipo de protagonista: Delincuente · Personalización del protagonista: Sí (ropa) · Nº de vehículos: Más de 50 · Nº de misiones: 73 · Multijugador: No

GTA Vice City

- Estudio/Compañía: RockStar North/RockStar
- Distribuidor: Take 2
- Año: 2003 · Comentado MM: 101
- Puntuación MM: 94

La acción de «Vice City» nos traslada a un ficticio Miami en los años 80. Allí tendrás que vértelas con moteros, políticos corruptos y la mafia cubana. Deberás buscarte la vida cumpliendo misiones para la mafia y los concejales corruptos. Ahora tienes más vehículos, participas en carreras, compras inmuebles y la ciudad es mucho más grande y variada que en «GTA





Infomanía

Ambientación: Miami (ficticio). Los 80 · Tipo de protagonista: Narcotraficante o delincuente. · Personalización del protagonista: Sí (ropa, skins) · Nº de vehículos: 97 · Nº de misiones: 78 · Multijugador: No

plorar recintos cerrados, pero las máquinas de última generación han conseguido recrear ciudades completas en donde el protagonista puede caminar libremente, entrar en comercios o edificios y cumplir misiones. Nos vienen a la memoria juegos como «Omikron», «Outcast» o «Deus Ex».

¿QUIERES SER MALO?

Otra característica de la mayor parte de las aventuras de conducción, es que están protagonizadas por tipos con su foto colgada en la comisaría. Personajes renegados o simplemente buscados por la justicia. Tampoco es algo nuevo, pues ya en las máquinas de 8 bit existían juegos en los que encarnabas a un ladrón, como en el entrañable juego de Ópera Soft, «Goody». Más recientemente, también hemos podido jugar la saga «Thief», protagonizada por un ladrón medieval, o hacer de asesino a sueldo en «Hitman».

La libertad de acción es la característica más común a estos juegos, junto con un desarrollo no lineal y una ciudad violenta que sirve de escenario



UNA VIDA CRIMINAL

Si quieres probar otras formas de sobrevivir al margen de la Ley, aquí tienes los mejores alumnos de la escuela de «Grand Theft Auto».







Mafia

- **Estudio/Compañía:** Illusion Softworks
- **Distribuidor:** Take 2 **Año:** 2002
- **Comentado MM:** 93 **Puntuación MM:** 92

Eres Tommy Angelo, un taxista que se ve obligado a recurrir a la mafia para pagar sus deudas. Luego, tu personaje va escalando puestos hasta que se convierte en un capo, robando bancos y dominando la ciudad. Puedes manejar más de 60 vehículos de la época, armas y hasta participar en carreras.
Un guión apasionante, un buen doblaje y misiones de sigilo y francotirador convierten a «Mafia» en un juego imprescindible en cualquier colección.

Infomanía

Ambientación: Lost Heaven (ficticio). Años 30 **Tipo de protagonista:** Mafioso **Personalización del protagonista:** No **Nº de vehículos:** Más de 60 **Nº de misiones:** 20 en el modo aventura **Multijugador:** No

True Crime Streets of L.A.

- **Estudio/Compañía:** Luxoflux/Activision
- **Distribuidor:** Proein (en su momento)
- **Año:** 2003 **Comentado MM:** 114
- **Puntuación MM:** 80





Si estás cansado de ser un chico malo, echa un vistazo a «True Crime». En él encarnas a un policía que debe combatir a las mafias rusa y china. Según te comportes como un poli bueno o malo accederás a distintos finales. Ofrece menos libertad que otros, pero, a cambio, contempla el combate cuerpo a cuerpo con múltiples movimientos y tiene misiones de infiltración.

Infomanía

Ambientación: Los Ángeles. Época actual **Tipo de protagonista:** Policía infiltrado **Personalización del protagonista:** No (ropa, skins, peinado, tatuajes) **Nº de vehículos:** 38 **Nº de misiones:** 64 **Multijugador:** No

Boiling Point Road to Hell

- **Estudio/Compañía:** Deep Shadows
- **Distribuidor:** Atari
- **Año:** 2005 **Comentado MM:** 127
- **Puntuación MM:** 82





Saul Meyers es un ex-mercenario cuya hija ha sido secuestrada en Puerto Sombra. Está dispuesto a enfrentarse al Gobierno, la CIA, los narcos y la guerrilla para recuperarla.
Se trata de una mezcla de juego de rol y velocidad. Recorres 625 km² de selva pilotando coches, aviones, barcos, tanques... Sus misiones son tremendamente variadas y su tamaño descomunal.

Infomanía

Ambientación: Centroamérica (ficticio). Época actual **Tipo de protagonista:** Mercenario **Personalización del personaje:** Sí (ropa) **Nº de vehículos:** Más de 20 **Nº de misiones:** Docenas **Multijugador:** No

¿QUÉ HAY DE DRIV3R?

LA SAGA «DRIVER» revolucionó los juegos de conducción hace años. Su tercera parte era esperada con expectación por millones de fans. Se vieron anuncios publicitarios realizados por la empresa del director de "Gladiator", Ridley Scott... Sólo falló un "pequeño" detalle: el juego...

EN «DRIV3R» controlas a un policía que recorre Miami, Niza y Estambul en busca de una banda de ladrones de coches. No faltan las persecuciones y los tiroteos, con unas excelentes escenas intermedias. Sin embargo, todo se viene abajo debido a sus defectos en los gráficos y en el control. Después, la esperanza puesta en la versión de PC también se vio frustrada. ¿Correrá mejor suerte su próxima entrega?

▶▶ Ya tenemos los tres ingredientes principales: juegos de coches, aventura de acción y un criminal como protagonista.

ESTÁS EN LA GRAN CIUDAD

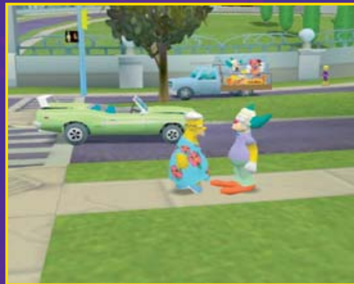
Sólo faltaba que la tecnología pudiese manejar todo ello a la vez. El PC de mediados de los noventa daba la talla y así, en 1997, los estudios de Rockstar Games presentaron «Grand Theft Auto», causando un gran revuelo al ponernos en la piel de un ladrón que tenía que robar coches, hacer de "camello" o asesinar para cumplir sus encargos. Técnicamente no era gran cosa. Los gráficos en 2D y la perspectiva cenital estaban aún muy lejos de que su realismo resultase impactante. No obstante, la posibilidad de robar y conducir cualquier coche de la ciudad junto con una libertad de acción sin precedentes, sentaron las bases de un nuevo subgénero. Su continuaciones, «GTA Londres» y «GTA II» siguieron en la misma dirección, introduciendo pequeñas mejoras.

DIVERSIÓN PARA TODOS

¿Los juegos violentos no son lo tuyo? No desesperes. Hay un par de juegazos aptos para todos y con infinidad de horas de diversión.







The Simpsons Hit and Run

➲ Estudio/Compañía: Radical Ent./Vivendi
➲ Distribuidor: Vivendi Universal
➲ Año: 2003 ➲ Comentado MM: 107
➲ Puntuación MM: 86

Es lo que los fans de "Los Simpson" estaban esperando: el guión, escrito por los guionistas de la serie, nos habla de unas extrañas abejas gigantes que han invadido Springfield. Es sólo una excusa para controlar a todos los miembros de la familia Simpson, junto a Apu, y pilotar más de 40 vehículos, incluyendo el famoso coche de la familia y el mítico Cañonero. Te esperan más de 50 misiones. También podrás competir en carreras con 17 personajes de la serie. ¡Con las mismas voces que en la televisión!



Infomanía

➲ Ambientación: Springfield (de la serie de TV) ➲ Personajes: Familia Simpson y Apu ➲ Personalización de los personajes: Sí (ropa) ➲ Nº de vehículos: Más de 40 ➲ Nº de misiones: 56 ➲ Multijugador: Sí

ScrapLand





➲ Estudio/Compañía: Mercury Steam
➲ Distribuidor: Zeta Games
➲ Año: 2004 ➲ Comentado MM: 118
➲ Puntuación MM: 92

La enorme ciudad de Lhimera está habitada por robots. D-Tritus investiga unos extraños asesinatos perpetrados por la criatura más peligrosa del Universo: ¡el Hombre! Puede convertirse en otros 14 robots, con habilidades diferentes. Para desplazarse por el asteroide tiene que comprar naves, y realizar misiones de persecución, carreras con apuestas, exploración y combate...

Infomanía

➲ Ambientación: Ciudad futurista ➲ Tipo de protagonista: 15 robots ➲ Personalización: Sí (piezas y armamento) ➲ Nº de vehículos: Más de 100 (modificados) ➲ Nº de misiones: Más de 100 ➲ Multijugador: Sí

¿CONTROLAS?

Todos los títulos de la comparativa mezclan conducción básica con el control del personaje en tercera persona. La pregunta es inevitable: ¿Ratón o gamepad?

» LA MEZCLA DE GÉNEROS tiene un inconveniente: el control puede complicarse. Para manejar un coche es más cómodo un gamepad, pero cuando se trata de apuntar y disparar, nada supera la precisión del ratón.

» UN BUEN TRUCO consiste en visitar la web del juego y mirar la máquina en la que fue desarrollado: si primero ha salido para consola, seguramente se controlará mejor con un gamepad. Si es un juego de PC, el ratón y el teclado servirán a la perfección. En la tabla verás nuestra recomendación.







Las docenas de misiones, vehículos y secretos, y el enorme tamaño de las ciudades, garantizan la diversión

Fue después, en 2002, cuando llegó la revolución. En el momento en que «GTA III» apareció, le dio la vuelta al género, gracias principalmente a un nuevo entorno gráfico por fin en 3D, que multiplicaba el realismo. Añadió, además, múltiples mejoras, como la introducción de minijuegos, la compra de propiedades, la posibilidad ganarte la vida con trabajos honrados... Después le siguió «Vice City» que, manteniendo la misma fórmula, cambiaba la ambientación por una más sugerente y repleta de chichés, inspirada en una ciudad turística de los 80. Y, ya recientemente, hemos visto el grán éxito de «San Andreas» que nos sitúa en una ciudad de los 90.

También «Mafia», de Illusion Softworks, fue desarrollado con la misma idea. Salió poco después de «GTA III» y su protagonista era un gángster de los años 30.

OTROS BARRIOS Y OTRAS BANDAS

Tras el éxito de ambos –y aparte de las continuaciones de «GTA»– era de esperar que otros desarrollos tomasen la ▸▸

ELIGE TU AVENTURA DE CONDUCCIÓN

	LA SAGA PIONERA			UNA VIDA CRIMINAL			DIVERSIÓN PARA TODOS	
	GTA III	GTA Vice City	GTA San Andreas	MAFIA	True Crime Streets of L.A.	Boiling Point Road To Hell	The Simpsons Hit & Run	Scrapland
PRECIO	19,99 €	19,99 €	49,99 €	29,95 €	49,95 €	39,99 €	14,99 €	39,95 €
DISPONIBLE	PC CD, PS2, Xbox	PC CD, PS2, Xbox	PC DVD, PS2, Xbox	PC CD, PS2, Xbox	PC CD, PS2, Xbox,	PC DVD	PC CD, PS2, Xbox, Gamecube	PC CD, Xbox
AÑO (versión PC)	2002	2003	2005	2002	2003	2005	2003	2004
PEGI/ADESE	18+ (violencia)	18+ (violencia)	18+ (violencia, lenguaje soez)	18+ (violencia)	16+ (violencia, lenguaje soez)	16+ (violencia, drogas)	7+ (violencia)	12+ (violencia, lenguaje soez)
COMPAÑÍA/ DISTRIBUIDOR	RockStar/Take 2	RockStar/Take 2	RockStar/Take 2	Illusion Softworks/Take 2	Luxoflux/Activision	Deep Shadows/Atari	Radical Entertainment/ Vivendi	Mercury Steam/ Zeta Games
INFORMACIÓN	www.rockstargames.com/ grandtheftauto3	www.rockstargames.com /grandtheftautovicecity	www.sanandreas-eljuego.com	www.mafia-game.com	www.activision.com/ microsite/truecrime	www.atari.com/ boilingpoint/es/intro.htm	simpsons.vu-games.com /es/index.html	www.scrapland.com
REQUISITOS MÍNIMOS	Pentium II 450 MHz, 128 MB, Tarjeta 3D 16 MB, 700 MB de disco duro	Pentium III 800 MHz, 128 MB, Tarjeta 3D 32 MB, 915 MB disco duro	Pentium III 1 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 64 MB, 3,6 GB de disco duro	Pentium III 500 MHz, 128 MB, Tarjeta 3D 32 MB, 1,8 GB de disco duro	Pentium III 800 MHz, 128 MB, Tarjeta 3D 32 MB, 2,8 GB de disco duro	Pentium IV 2 GHz, 512 MB, Tarjeta 3D 128 MB, 4 GB de disco duro	Pentium III 700 MHz, 192 MB, Tarjeta 3D 32 MB, 1,2 GB de disco duro	Pentium III 1 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 64 MB, 1,7 GB de disco duro
IDIOMA	Castellano (texto) e inglés (voces)	Castellano (texto) e inglés (voces)	Castellano (texto) e inglés (voces)	Castellano (Textos y voces)	Castellano (texto) e inglés (voces)	Castellano (Textos y voces)	Castellano (Textos y voces)	Castellano (Textos y voces)
AMBIENTACIÓN	Liberty City (ciudad de ficción norteamericana)	Miami (ficticio). Años 80	Los Ángeles y otras (ficticio). Años 90	Lost Heaven (ficticio). Años 30	Los Ángeles. Época actual	Centroamérica (ficticio). Época actual	Springfield (Serie de TV "Los Simpsons")	Ciudad futurista
ZONAS	1 ciudad	1 ciudad, costas y pantano	3 ciudades, desierto y exteriores	1 ciudad y exteriores	1 ciudad y exteriores	Selva con 625 Km^2	1 ciudad y alrededores	1 ciudad
TIPO DE PROTAGONISTA	Delincuente	Narco/mafioso	Miembro de banda callejera	Capo de la mafia	Policía	Mercernario	Familia Simpson y Apu	15 robots
PERSONALIZACIÓN DEL PROTAGONISTA	Sí (ropa)	Sí (ropa)	Sí (ropa, skins, peinado, tatuajes)	No	No	Sí (ropa)	Sí (ropa)	Sí (piezas y armamento)
IMPORTANCIA DEL ARGUMENTO	Elevada	Elevada	Muy elevada	Muy elevada	Muy elevada	Elevada	Media	Elevada
CONTROL RECOMENDADO	Teclado/ratón	Teclado/ratón, gamepad	Teclado/ratón, gamepad	Teclado/ratón	Gamepad	Teclado/ratón	Teclado/ratón	Teclado/ratón
ENFOQUE	Individual	Individual	Individual	Individual	Individual/Multijugador	Individual	Individual	Individual/Multijugador
DIFICULTAD	Moderada	Elevada	Elevada	Elevada	Moderada	Elevada	Moderada	Normal
TIEMPO DE APRENDIZAJE	10 minutos	10 minutos	15 minutos	10 minutos	15 minutos	20 minutos	5 minutos	15 minutos
Nº DE VEHÍCULOS CONTROLABLES	Más de 50	97	183	Más de 60	38	Más de 20	Más de 40	Más de 100 (modificados)
Nº DE ARMAS	13	33	35	18	Casi una decena	22	No	Más de 10
Nº DE MISIONES	73	78	169	20	64	Docenas	56	Más de 100
MODOS DE JUEGO INDIVIDUAL	1	1	1	3	1	1	2	1
MODOS MULTIJUGADOR	No	No	No	No	5	No	1	6
DURACIÓN MEDIA	Días	Semanas	Meses	Días	Días	Semanas	Días	Días
JUGADORES MULTIJUGADOR	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno	De 1 a 4	Ninguno	De 1 a 4 jugadores (mini-juegos mismo ordenador)	De 2 a 8
VALORACIÓN								
CALIDAD GRÁFICA	6	7	8	8	7	8	7	9
CALIDAD SONORA	7	8	9	7	6	8	7	7
JUGABILIDAD	8	9	10	8	7	8	8	8
CALIDAD/PRECIO	8	9	9	8	7	8	9	8

NUESTROS FAVORITOS

Seguro que aciertas con qué juego nos quedamos, pero hay otros que también nos encantan.

GTA SAN ANDREAS: Nunca habíamos jugado a un juego tan enorme y variado. Completarlo puede llevarte meses. Su calidad y su diseño son... ¡impresionantes!

MAFIA: Te sentirás en el Chicago de los años 30. Coches de época, la incipiente mafia, la ley seca... Su guión y, sobre todo, su gran final te dejarán con la boca abierta.

LOS SIMPSONS HIT & RUN: Les ha costado una década, pero al fin tenemos un juego de "Los Simpson" a la altura de la serie de TV, con todo Springfield, los personajes bien doblados... ¡Mosquis, mola todo!

misma idea: «True Crime», de Activision y «Boiling Point», de Atari, así lo han hecho. Todos ellos, desde «GTA», mantienen la violencia y el contenido adulto entre sus características comunes y de hecho, suelen ser títulos polémicos.

NO SÓLO PARA ADULTOS...

Por suerte, la jugabilidad de este subgénero se ha exportado con éxito a otros títulos que sí son aptos también para menores. Puedes conducir y realizar misiones en Springfield con «Los Simpsons. Hit & Run», o manejar robots que pilotan naves espaciales en «Scrapland».

Pero, la última moda consiste en adaptar este tipo de juegos al cine. Próximamente, podremos disfrutar de los títulos «El Padrino», «Scarface» y «Torrente III»...

Ya sabes, si crees que estás preparado para sobrevivir en las calles, no te lo pienses y añade a tu colección algunos de los mejores juegos de los últimos años, varios están a muy buen precio. ■ J.A.P

...Y PARA EL FUTURO

Las grandes licencias cinematográficas parece que copan el futuro de los juegos herederos del espíritu de «GTA», pero también brilla la originalidad en algún título de excepción...







El Padrino

- Estudio/Compañía: EA Games
- Distribuidor: EA España
- Año: Principios de 2006

En este juego, inspirado en la mítica película de Coppola, tendrás que subir en el escalafón mafioso hasta convertirte en el Padrino de Nueva York. Deberás extorsionar, asesinar y robar bancos usando tus habilidades de Lealtad y Temor para luchar contra cinco familias rivales y ganar aliados por medio de la fuerza o la diplomacia. El desarrollo del juego promete ser fiel al guión de la película, con personajes perfectamente caracterizados. No obstante, permitirá gran libertad de acción y habrá misiones adicionales al guión de la saga cinematográfica.

Infomanía

- Ambientación: Nueva York. 1945-1955
- Tipo de protagonista: Mafioso
- Nº de vehículos: Por determinar
- Misiones: Basadas en la película
- Multijugador: Por determinar
- Web: www.es.eagames.com

Scarface The World is Yours

- Estudio/Compañía: Radical Games
- Distribuidor: Vivendi Universal
- Año: 2006





Tal vez no te suene el nombre de "Scarface" y quizá sea porque aquí la peli se llamó "El Precio del Poder". El juego comenzará en el momento en que acaba el filme, en un final alternativo. Interpretarás el papel de Tony Montana –Al Pacino, en la película– y podrás ver a otros personajes, como el de Manny. Tendrás que partir de cero vendiendo droga y contratando matones para volver a dominar Miami.

Infomanía

- Ambientación: Miami. Años 80.
- Tipo de protagonista: Narcotraficante
- Nº de vehículos: Más de 140
- Nº de misiones: 169
- Multijugador: Por determinar
- Web: www.scarfacegame.com

Torrente III

- Estudio/Compañía: Virtual Toys
- Distribuidor: Virgin Play
- Año: Otoño de 2005



Coincidiendo con el estreno de la película, la compañía española Virtual Toys concluirá el desarrollo de «Torrente 3». Santiago Segura prestará su imagen y su voz al juego, en donde el peculiar policía tendrá que recorrer Madrid usando todo tipo de coches y motos, además de visitar bares y diversos lugares de mala reputación.

Infomanía

- Ambientación: Madrid. Época actual
- Tipo de protagonista: Torrente
- Nº de vehículos: Por determinar
- Nº de misiones: Por determinar
- Multijugador: Sí
- Web: www.virtualtoys.net

Y ADEMÁS



PRECURSORS

- Estudio/Compañía: Deep Shadows
- Distribuidor: Por determinar
- Año: Finales de 2007

Los creadores de «Boiling Point» vuelven a la carga con un juego de ambientación futurista cuya acción se desarrolla en el espacio. Tomarás el papel de un héroe que tendrá que construir su propia nave y convertirse en contrabandista, mercenario y comerciante para sobrevivir a una guerra entre dos facciones.

Y ADEMÁS


Imagen correspondiente a «DRIV3R»

DRIVER 2006

- Estudio/Compañía: Reflections
- Distribuidor: Atari
- Año: 2006

Tras la decepción de «Driv3r», Atari está dispuesta a recuperar el prestigio de la saga y ya ha anunciado el desarrollo de «Driver 2006». La información es, por el momento, casi nula: estará ambientado en Nueva York, dispondrá de modos online y recuperará la esencia de la saga. ¡Ojalá se cumplan las previsiones!

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

¡Que vienen los bárbaros!

» ACTUALIDAD » «BARBARIAN INVASION» » EXPANSIÓN PARA «ROME TOTAL WAR»

Te creías que los bárbaros eran el patito feo de «Rome Total War», pero eso era porque aún no había llegado su momento. Ahora, con esta expansión que parece que estará lista para este otoño, se reproduce toda la emoción de una de las épocas más convulsas de la Historia: el fin del Imperio Romano y las invasiones de tribus bárbaras.

Los Hunos y... muchos otros

Pero a nosotros lo que nos interesa son las posibilidades estratégicas de «Barbarian Invasion», que no son pocas. Las principales, como te puedes imaginar, están centradas en mejorar todos los ejércitos de las tribus bárbaras, que ahora demuestran una ferocidad y una potencia militar fuera de serie. ¿No te lo crees? Pues escucha esto: es casi imposible destruir a las facciones bárbaras porque aunque arrases su último asentamiento son capaces de emigrar masivamente a uno nuevo e instalarse allí. Otro apunte: habrá unidades anfibias capaces de cruzar los ríos para atacar por los flancos.

Otro elemento muy interesante será la posibilidad de librar batallas nocturnas, lo que ofrece un nuevo abanico de posibilidades estratégicas: mayor capacidad de ocultación de las unidades, penalizaciones a la eficacia de los arqueros y tiradores en general, emboscadas... y en fin, todo lo que implica el combate en la noche.

Por supuesto, se incluirán las novedades más corrientes en una buena expansión. A saber: 10 nuevas facciones y 100 nuevas unidades; además de los nuevos edificios, campañas, atributos, escenarios... Y cuanto más sabemos, ¡mejor pinta tiene!



▲ La expansión abarca dos siglos de Historia, incluyendo la división de Roma en los dos Reinos y una decena de tribus.



▲ Las batallas verán actualizadas su profundidad táctica con nuevas carácterísticas para las unidades.

Ésta es la cuestión

¿Novedad o mejora?

» COMUNIDAD » A DEBATE

» Este mes os proponemos un debate que está muy de actualidad. **Se trata de conocer vuestra opinión sobre la tendencia que existe últimamente en los juegos de estrategia a la hora de aprovechar un sistema de juego a lo largo de varias entregas de la misma saga, mejorándolo eso sí, como ocurre por ejemplo con «Settlers» o los juegos de Paradox «Europa Universalis», «Hearts of Iron 2». ¿Pensáis que esa es una buena estrategia para conseguir juegos cada vez mejores o más bien una forma de ahorrarse trabajo? Esperamos vuestras opiniones en la** *lacomunidad@micromanía.es*

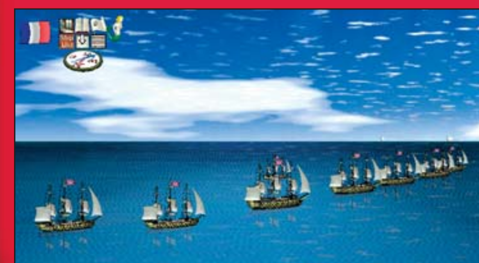


A cañonazos

Capitanes intrépidos

» ACTUALIDAD » ESTRATEGIA NAVAL » «SALVO»

» Hay muy pocos juegos que se centren en el apasionante mundo de los combates navales, **y por eso nos ha llamado la atención este título, «Salvo». Se trata de un juego de estrategia naval por turnos, ambientado en los siglos XVII, XVIII y XIX. Como no podía ser de otra manera, «Salvo» recoge todos los aspectos que pueden afectar un combate entre dos flotas, como el viento o el estado el mar. Se puede jugar con cualquier de las potencias navales de esta época, como España, Francia o Inglaterra. Las batallas se desarrollan en un entorno en 3D y con un interfaz muy intuitivo y fácil de aprender y dominar. Habrá que estar muy atentos.**



Sigue Jugando

¡Nuevo parche para Starcraft!

» DESCARGAS » ACTUALIZACIÓN » «STARCRAFT»

» Pues sí, claro, porque todavía hay mucha gente que sigue disfrutando de lo lindo **con este sensacional juego de Blizzard, un auténtico clasicazo de los años noventa que triunfa en los cybers de todo el mundo. El nuevo parche resuelve algunos bugs muy molestos, y mejora el funcionamiento del minimapa. Así que ya sabéis, a descargar, a descargar, y que siga la contienda entre los Terran, los Zerg y los Protoss.**

Más información en: *http://www.blizzard.com/support/?id=msc01796p*



¿Quieres participar?

■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Curiosidad

Horóscopo Sim

DESCARGAS » «LOS SIMS 2»



¿Quieres averiguar qué será de tus sims? **¿Si conseguirán esa pareja que tanto anhelan? ¿Si sufrirán un accidente? Pues visita esta página web en la que encontrarás el horóscopo para cada uno de los signos del zodiaco. Ojo, no es un horóscopo cualquiera, es un horóscopo para sims. ¿A que no te esperabas algo así? Pues ya sabes, recurre a los astros.**

Lo encontrarás en: ***http://thesims2.ea.com/about/ep2_horoscopes.php***

Táctica Secreta

Conoce a Los Alim

A FONDO » ANÁLISIS DE RAZA » «RISE OF LEGENDS»



A la espera de tener en nuestras manos la continuación del sensacional juego «Rise of Nations», **–que como sabéis estará ambientada en un mundo mágico– vamos a echar un vistazo a uno de los bandos del juego, los Alim, una especie de civilización basada en el mundo de «Las mil y una noches».**

El grueso de su ejército está formado por los Desert Walkers, **conocidos por su velocidad y su habilidad para capturar estructuras rápidamente; y los Escorpiones, una versión gigante de la criatura del mismo nombre, capaz de lanzar ataques de veneno a distancia, con una espectacular armadura natural y una terribles pinzas para el combate cuerpo a cuerpo.**

Los Ruks son probablemente su unidad más poderosa, **muy lenta, que se lanza contra las tropas enemigas y provoca una terrible explosión que lo destroza todo a su paso. Para andarse con bromas. Toma nota, para cuando puedas jugar con Los Alim.**

Aventura

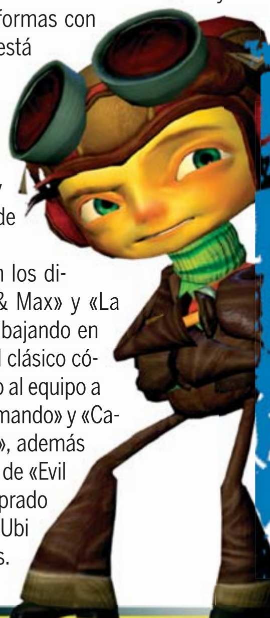
Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

La aventura se mueve

ACTUALIDAD » JUEGOS QUE VIENEN

En los últimos meses, el universo de las aventuras ha estado muy ajetreado. Si has perdido la pista a alguno de tus ídolos, echa un vistazo a los informes de los detectives de El Club de la Aventura que no pierden detalle...

- *Benoit Sokal.* El creador de la saga de «Syberia» ha fundado su propia compañía, White Birds Productions, y está diseñando la aventura «Lost Paradise».
- *Ragnar Tornquist.* El ideólogo de «The Longest Journey» trabaja en su segunda parte, «Dreamfall», que saldrá el año que viene.
- *Pileated Pictures.* Dave Grossman, uno de los diseñadores de «Day of the Tentacle», Michael Levine, diseñador de «The Dig», y Steve Purcell, creador de «Sam & Max», trabajan en Pileated Pictures, compañía dedicada a programas en Flash pero que, según rumores, tienen en marcha una nueva aventura.
- *Tim Schafer.* El creador de «Grim Fandango» ha fundado su propia compañía, Double Fine, que ya se ha estrenado con «Psychonauts», una aventura de plataformas con gran éxito de crítica en USA. Aquí, está prevista para el próximo otoño.
- *Autumn Moon Entertainment.* Bill Tiller, grafista de «Monkey Island III», se fue de LucasArts para fundar Autumn Moon Entertainment, y ya está trabajando en la aventura de corte clásico «A Vampyre Story».
- *TellTale Games:* En sus filas figuran los diseñadores y grafistas de «Sam & Max» y «La Fuga de Monkey Island». Están trabajando en la aventura «Bone», adaptación del clásico cómic. Recientemente ha incorporado al equipo a los diseñadores de «Republic Commando» y «Caballeros de la Antigua República 2», además de a Brian Gillies, director artístico de «Evil Genius». Se rumorea que han comprado los derechos de la serie «C.S.I.» a Ubi Soft, para realizar nuevas aventuras.



Síguele la pista

Keepsake. Sin hacer ruido

JUEGOS » INFORMACIÓN



Una de las particularidades del género de la aventura, **es la existencia de docenas de pequeñas compañías que trabajan por devoción, sin generar demasiada publicidad. Wicked Studios es una de ellas. «Keepsake», su primera producción, es una aventura de atractivos gráficos en donde dirigirás a una bella muchacha que desea estudiar en la Escuela de Magia. Durante todo el juego estará acompañada de su fiel perro, que la ayudará a superar los obstáculos.**

Lo encontrarás en: ***http://www.adventure-eu.com/ y www.keepsakegame.com***

El primer juego de la Historia...

¿27 años después? ¡De nuevo a la venta!

«Adventureland», una aventura de texto creada por Scott Adams en 1978, **está considerada el primer videojuego comercial de la Historia. Ahora, la compañía Retro Soft ha anunciado que ha licenciado éste y otros juegos creados con el "parser" SAGA, como «Pirate Adventure», «Voodoo Castle» y «Strange Odyssey», para ponerlos a la venta en formato descargable, a través de la web "Download Trader". No digas que no tienes curiosidad...**



Más información: ***www.retro-soft.co.uk y www.download-trader.com***

Curiosidad

Tus propias aventuras...

ACTUALIDAD » UTILIDADES

¿Alguna vez has querido diseñar tus propias aventuras? Si tienes una consola portátil PSP... **¡ahora puedes hacerlo! En Japón se ha publicado un programa llamado «Adventure Player» que permite diseñar aventuras en el PC y ejecutarlas en la consola PSP. Y atención, porque se rumorea que «Broken Sword» podría salir para la portátil de Sony. Por otra parte, si tienes una Nintendo DS, ya puedes comprar «Another Code», una aventura por iconos que utiliza el puntero y la pantalla táctil para interactuar con el escenario. La doble pantalla te permite usar una vista en primera y tercera persona al mismo tiempo. ¡Muy curioso!**



Lo encontrarás en: ***www.play-asia.com y www.nintendo.es***

Curiosidades



Lo nuevo de Garry
Cualquier aficionado a la comunidad de «Half-Life 2» sabrá del conocido «Garry's Mod» que permite trastear con la física del juego. Bien, pues el chico no para. Ahora está trabajando en «Facewound», un sencillo arcade en 2D que, sin embargo, hace uso de técnicas muy avanzadas, como el Píxel Shader. Si tienes curiosidad, visita la web ***www.facewound.com***



Petición Para «Call of Duty 2»
La comunidad de aficionados de «Call of Duty» se ha movilizado para pedir a los creadores de esta continuación que incluyan el modo cooperativo para la campaña individual. Y es que disfrutar del juego individual con otros jugadores puede ser "la pera". Si quieres unirte a la petición visita: ***www.petitiononline.com/coopcod2***

Sigue jugando

Sam tiene un nuevo desafío

DESCARGAS » UN NUEVO MAPA



Ubi Soft quiere potenciar al máximo la comunidad de «Splinter Cell: Chaos Theory». Acaba de concluir el concurso de mapas para Europa cuyo vencedor ha sido premiado con una flamante GeForce 6800 Ultra y un portátil, entre otras cosas. Mientras esperamos a que publiquen los mejores mapas del concurso, los propios chicos de Ubi Soft han creado nuevo mapa oficial llamado Steel Squat, para jugar en modo "versus" exprimiendo a fondo «Chaos Theory». ¿A qué esperas para probarlo?

Descarga: ***http://downloads.ubi.com/download.php?id=132***

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Más polémica en «San Andreas»

ACTUALIDAD/ENCUESTA » REGULACIÓN DE CONTENIDOS

Ni siquiera han pasado tres meses desde el lanzamiento de «GTA San Andreas» y ya se ha liado buena con otro juego de Rockstar. Ya se sabía que el juego tenía un contenido violento, pero la polémica se debe a la aparición de un mod llamado «Hot Coffee», que ha supuesto un escándalo de transcendencia política en los USA. El mod abre un minijuego en el que se muestran relaciones sexuales explícitas. Al principio parecía que era un mod subido de tono y poco más... hasta que su creador desató la caja de los truenos asegurando que su contenido "ya estaba presente en el juego original".

Cambio de clasificación, ¿es responsable Take 2?
Según aseguró el "autor" de «Hot Coffee», él sólo se limitó a activar un código deshabilitado en «GTA San Andreas», y que ya contenía escenas de sexo. Días después no tardó en confirmarse que, en la versión para PlayStation 2 de «San Andreas» también se puede desbloquear el minijuego de «Hot Coffee», a través de ciertos códigos. Por su parte, el ESRB (Comité de Calificación de Programas de Entretenimiento en EE.UU.) –que equivale a PEGI en Europa– anunció una investigación sobre el producto para determinar si estos contenidos eran o no responsabilidad de Take 2, la compañía que comercializa el juego.



▲ Desde uno de los principales lugares de descarga del mod se indicaba la recomendación +18 de «Hot Coffee», pero no ha sido suficiente.



▲ En «Hot Coffee» se descubren escenas de sexo que ya estaban contenidas en «San Andreas», aunque deshabilitadas.

Se ha determinado finalmente que sí y, como resultado de la investigación, Take 2 ha detenido la producción de «GTA San Andreas» con el fin de poder darle la clasificación AO (Adults Only) para mayores de 18, corrigiendo la clasificación M (Mature) para mayores de 17 años en EE.UU. En Europa, el juego había sido ya clasificado por PEGI como +18. Ahora, queda por ver qué consecuencias tendrá todo esto con el juego y con la industria.

Microencuesta
Por nuestra parte, te invitamos a que nos des tu opinión sobre lo ocurrido. Te damos a elegir entre las siguientes opciones:

1.– **En la versión puesta a la venta** las escenas estaban desactivadas. Take 2 no es responsable.
2.– **Es justo. Las compañías deberían** controlar el contenido de sus juegos para que no pasen estas cosas.
3.– **No es para tanto.** Apenas hay diferencia entre el nuevo límite de edad y el anterior.
4.– **No hay modo de controlar lo que sale en Internet,** pero la industria debe reaccionar así si cambian los contenidos de un juego.



El frente se amplía en Battlefield 2

ACTUALIDAD » NOVEDADES EN «BATTLEFIELD 2»

¿Cuanto tardarás en conocerte todos los mapas y armas de «Battlefield 2»? Y cuando lo hagas, ¿querrás más? Seguro que sí. Así que en Electronic Arts ya tienen la receta para mantenerte en activo. Está en desarrollo la primera expansión del mejor juego de acción multijugador del momento. Se saben algunas de las novedades que incluirá, como las 12 nuevas armas, 6 tipos de soldados totalmente originales como los Navy Seal o los SAS británicos entre otros, 10 vehículos más, nuevos gadgets y 8 mapas para 16, 32 y 64 jugadores al mismo tiempo. No está nada mal, ¿verdad? Antes de final de año está prevista su salida.

Seguimos con la actualidad de «Battlefield 2». Y es que no son pocos los usuarios que en la Red han expresado su malestar al comprobar como sus GeForce 4 ("reales", no MX) son incapaces de arrancar el juego. Y es que estas tarjetas no son compatibles con el estándar Píxel Shader 1.4 que usa «Battlefield 2». Bien, pues si tienes una GeForce 4 y no quieres jubilarla todavía, ya hay un grupo de programadores que están convirtiendo todos los gráficos al estándar Píxel Shader 1.3.

Lo encontrarás en: ***http://zox.game-deception.com/downloads/BF2/BF2ShaderMod_30pc.zip***



Sigue jugando

¡Desenvaina!

DESCARGAS » SAMURAI LEGENDS » MOD PARA «HALF-LIFE 2»



Si la memoria no nos falla, hay pocos arcades que nos introduzcan en el mundo de las luchas samurais. Pues eso es lo que hace «Samurai Legends», un original mod multijugador para «Half-Life 2» por el que el mismísimo Gabe Newel ha mostrado su interés. Podrás ser samurai, monje o ninja, cada uno con tres armas diferentes como la katana o el arco y las flechas.

Lo encontrarás en: http://www.samurailegends.com



Star Wars en Unreal

DESCARGAS » MOD PARA «UT 2004» » TROOPERS: DAWN OF DESTINY

¿Has visto "La Vengaza de los Sith", en el cine y quieres más Star Wars? Pues, ya tienes «Troopers: Dawn of Destiny», el nuevo mod para «Unreal Tournament 2004». A falta de un juego del «Episodio III», con este mod podrás jugar en escenarios de la peli como Moss Eisley, Yavín 4 o las entrañas de la mismísima Estrella de la Muerte.

Lo encontrarás en: http://www.tdod.jolt.co.uk/



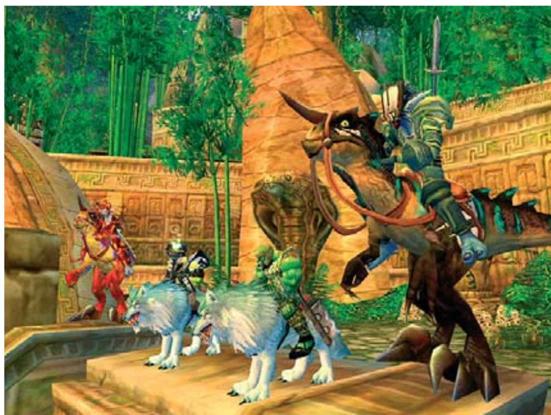
Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Sólo para tus ojos...

COMUNIDAD » INSTANCIAS, ZONAS A MEDIDA

Cada vez es más frecuente que los juegos online basados en mundos persistentes incluyan las llamadas "zonas de instancia" –o instances– y lo resalten como uno de sus características de mayor interés. Incluso juegos antiguos han aprovechado actualizaciones y expansiones para agregar este tipo de áreas "personales" como mejora de su jugabilidad.



¿Son todo ventajas?

Cuando hablamos de "instancias" nos referimos a zonas que se cargan exclusivamente para cada jugador o su grupo. Una copia de la zona se cargará cada vez que alguien intente entrar a ella y permite organizar partidas privadas para ti y tu grupo. Además, dependiendo del juego, los monstruos de la instancia y las recompensas se adaptan al nivel del grupo o detectan las misiones que ya se han realizado. También se utiliza con éxito este tipo de zonas como arenas de combate, como ocurre con los nuevos "battlegrounds" de «World of Warcraft».

Todo parecen ventajas y este diseño permite disminuir los tiempos de espera y hacer el juego más dinámico y divertido. Sin embargo, es necesario que la inclusión de estas zonas esté equilibrada o corremos el riesgo de que termine por perderse el espíritu de los mundos persistentes, cuyo atractivo mayor se debe fundamentalmente a que hay miles de usuarios jugando al mismo tiempo. Llevadas al extremo, las instancias acabarían por convertir los mundos persistentes en salas de partidas cerradas. No hay que olvidar que también es divertido encontrar a otros grupos y unirte a ellos, aprender de su forma de jugar, pedir ayuda... En definitiva, instancias sí, pero no para todo, ¿no crees?



Y además...

Estado de Dark and Light



Según se publica en la página oficial del juego se está finalizando el desarrollo del sistema de combate mientras que el último aspecto del juego en el que se va a trabajar es la economía. Se confirma también que no habrá tiempos de carga y explica que en realidad el mapa no existe en sí mismo, sino que se calcula en cada momento. No olvidemos que tiene 40.000 Km^2, sin incluir las cuevas. Se está creando también en un mundo subacuático, pero probablemente no estará disponible con la primera versión del juego, en noviembre.

Lo encontrarás en: http://www.darkandlight.net

Calentito

Limpio de tramposos...

En los últimos tiempos los tramposos lo tienen cada vez más crudo para sobrevivir en un MMORPG. Las compañías son inflexibles en sus sanciones y en cuanto se detecta una trampa, se identifican las cuentas implicadas y de nada valen entonces las excusas, ya que el único responsable de tu cuenta y de lo que se haga con ella eres tú. Así suele recogerse en las normas de conducta de cada juego.

El último de los grandes en hacer una "limpieza" a fondo de su mundo ha sido el popular «Guild Wars». En este caso han sido más de 100 las cuentas canceladas por el uso de "bots" y se ha hecho una actualización que permite identificar y expulsar a los usuarios de este tipo de programas al tiempo que se han equilibrado de nuevo las áreas afectadas.



Lo encontrarás en: http://es.guildwars.com/news/gameupdates/

¿Sabías que...

ahora podrás consultar las últimas ocho noticias de «Dark Age of Camelot» y tener acceso a los registros, situación en la Sala de Guerra y estadísticas, desde tu teléfono móvil a través del portal wap del juego?

Lo encontrarás en: http://wapdaoc.goa.com

A Rebufo

Dirige tu escudería

Nuestro lector Sergi Sánchez nos propone un curioso desafío, nada menos que managers de Fórmula 1, y «Moto GP» a través de juegos generados por páginas de Internet gratuitas. Puedes emular, por ejemplo, a Jean Todt o Briattore. Escoge un chasis y un par de pilotos y, desde las categorías inferiores, podrás realizar casi todas las funciones de un líder de escudería; planificar las sesiones de práctica, realizar ajustes en los monoplazas, contratar ingenieros, diseñar la estrategia de carrera y gestionar los contratos de los pilotos.

Lo encontrarás en: www.f1portal.net
www.motogprem.com

Y no te pierdas...

Versión S2 de Live for Speed

Ya está disponible la nueva versión de «Live for Speed», el juego de velocidad online que ha revolucionado el concepto de carreras multijugador. La «S2» trae nuevos añadidos y mejora la sensación de velocidad, el control y la física de los coches.

Lo encontrarás en:
www.liveforspeed.net



Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Ya tenemos Formula 1

DESCARGAS » ACTUALIZACIÓN A LA TEMPORADA 2005 » MOD PARA «GRAND PRIX 4»

Ya sabéis que seguimos sin simuladores de Fórmula 1 debido a un contrato de e exclusividad entre la FIA y Sony. Menos mal que desde hace tiempo los chicos de GP4Spain dan soporte a la comunidad española de aficionados al mítico simulador «Grand Prix 4» de Geoff Crammond y no han parado de hacer actualizaciones y parches. En esta ocasión, se han superado a sí mismos con la creación del colosal mod «GP4Spain V2.5» que no sólo os permitirá disfrutar de la actual temporada de Fórmula 1, con la máxima fidelidad en nombres de pilotos y escuderías, diseños de los monoplazas y circuitos, sino que además mejora notablemente el detalle gráfico del original, que ya es decir.

Novedades sobre «GP 4»

Son casi 400 MB de parche, pero una vez visto el espectacular cambio, hasta parece poco espacio, porque transforma nuestro querido «Grand Prix 4» en un juego totalmente nuevo a todos los niveles y lo pone de plena actualidad tanto técnicamente como en lo referente a la base de datos. Es difícil describir en tan pocas líneas todos los cambios, tenéis que descargarlo y comprobarlo vosotros mismos. Además, para reproducir toda una experiencia multijugador han creado el sistema "InLive", que permite competir entre los usuarios de esta comunidad en clasificaciones de vueltas rápidas, carreras por equipos, de resistencia, etc. En resumen: imprescindible.



LO ENCONTRARÁS EN: http://www.gp4spain.com/

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

¿Será así «Diablo III»?

COMUNIDAD/OPINIÓN » CÓMO SERÁ «DIABLO»

Una oferta de trabajo colgada en la web de Blizzard, en la que el equipo encargado de realizar «Diablo II» solicitaba programadores y artistas. Por otro lado, un músico checo que afirma haber participado en la grabación de la banda sonora de «Diablo III». Ambos hechos han desatado un hervidero de rumores en Internet sobre cómo será la esperada tercera parte de la saga. Entre las opiniones de los miles de fans y lo que a nosotros nos gustaría que se incluyese en el juego, nos atrevemos a adelantar cómo podría ser «Diablo III». ¿Cómo crees tú que será? ¡Estamos deseando escuchar tu opinión!

Que tenga los gráficos de «World of Warcraft»: es casi opinión generalizada que la saga debería dar el salto a las 3D y ofrecernos un enorme mundo para explorar.

Que podamos personalizar el personaje: con la misma versatilidad de «Neverwinter Nights», escogiendo profesión, habilidades, raza, conjuros... en lugar de limitarnos a personajes ya definidos.

Que tenga un editor de niveles: esta opción permitiría descargar continuamente nuevas misiones.

Que tenga juego online: para poder jugar también por Internet, con opciones y clanes que afecten al guión.



MÁS INFORMACIÓN EN:
www.diabloii.net

Sigue jugando

Dungeon Siege cobra nueva vida

Mientras llega la segunda parte, «Dungeon Siege» puede seguir dando mucho de sí, como este nuevo añadido, «Dungeon Siege Revived» en el que se agrupan ochenta nuevos objetos, conjuros, personajes jugables y misiones. También se incluye una cámara mejorada, un personaje gárgola y la posibilidad de salvar en misiones multijugador. ¿A qué esperas?



Lo encontrarás en:
http://files.filefront.com/Dungeon_Siege_Revived_v090/;1727515;;/fileinfo.html

¡El regreso de un clásico!

Gauntlet vuelve

El padre de los títulos multijugador, que nos viene acompañando desde hace casi dos décadas, se ha pasado al lado del rol más intenso en esta última entrega que está preparando Midway. Controlaremos al guerrero, la valkiria, el mago y el elfo en una compleja misión para resolver las siete penas del Emperador. ¡No te lo pierdas!

Lo encontrarás en:
www.midway.com/E3_2K5/gauntlet.html

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino, o en un tanque? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Repostaje en vuelo

Falcon 4.0 remonta el vuelo



Cinco años después de su llegada, «Falcon 4.0» es todavía uno de los grandes de la simulación. Aún así, las compañías Lead Pursuit LCC y Graphism Entertainment han sumado sus esfuerzos para ponerlo completamente al día en «Falcon 4.0: Allied Force», ¡un juego nuevo! que actualiza al original con incontables mejoras. Destacan una campaña completamente dinámica, gráficos rediseñados, IA avanzada y nuevos teatros de operaciones... Estará listo en septiembre, aunque es probable que sólo pueda adquirirse aquí vía Internet, de importación.

Lo encontrarás en: **www.lead-pursuit.com**

Pisando fuerte

en el DVD Micromanía

ACTUALIDAD » «T-72 BALKANS ON FIRE!»

En el ámbito de la simulación de carros de combate modernos, hacía ya largo tiempo que no habíamos visto aparecer ninguna novedad, pero ahora «T-72: Balkans on Fire!» viene "pisando fuerte". Se trata de un juego ambicioso en su desarrollo técnico que pretende el máximo realismo.



Guerra en Los Balcanes

El simulador asume el riesgo que supone abordar un conflicto tan reciente y violento como el de los Balcanes –la guerra civil que desintegró Yugoslavia entre 1991 y 1995. Sin embargo, lo hace desde un planteamiento de ficción: tomas el papel de un comandante ruso de tanques que acude al conflicto como voluntario. Estarás en la torreta de tres tanques rusos, el T-72B, el T-55A y el T-34/85 y, aunque el juego te permitirá liderar una pequeña fuerza con otras unidades (blindados, vehículos, infantería...) estará orientado, sobre todo, a simular el control de tu propio tanque. De momento, sólo estará disponible a través de Internet, en ***www.Battlefront.com.*** Tienes la demo en el DVD.



Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es lo que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Arranca la nueva temporada

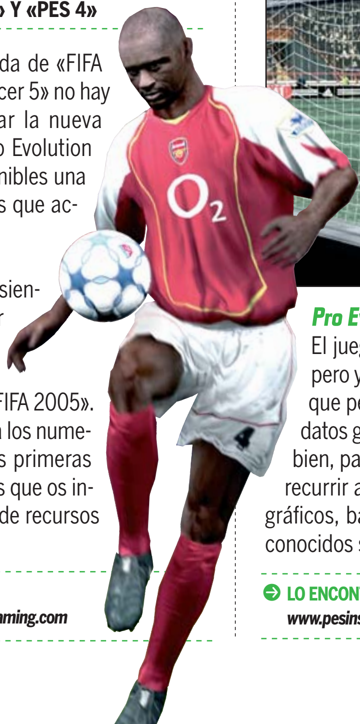
PARCHES Y MODS » «FIFA 2005» Y «PES 4»

Mientras esperamos la llegada de «FIFA 2006» y «Pro Evolution Soccer 5» no hay más remedio que empezar la nueva temporada con «FIFA 2005» y «Pro Evolution Soccer 4». Para ello, ya están disponibles una buena colección de recursos con los que actualizar tu juego de fútbol preferido.

FIFA 2005

La utilidad «Creation Centre» sigue siendo la más adecuada para editar nombres, importar camisetas, nuevas caras de los jugadores, editar las tácticas y realizar traspasos en «FIFA 2005». Hay una nueva versión que soluciona los numerosos problemas que tenían las dos primeras que salieron. Además, en las páginas que os indicamos podéis encontrar un sinfín de recursos actualizados día a día.

LO ENCONTRARÁS EN: **www.fifa05.com y http://downloads.soccegaming.com**





Pro Evolution Soccer 4

El juego de Konami es algo más complicado de editar, pero ya existe una herramienta, llamada «WEBR Editor», que permite realizar transferencias, así como editar los datos generales y las habilidades de los jugadores. Ahora bien, para actualizar como es debido el juego lo mejor es recurrir a los parches o mods autoinstalables, con nuevos gráficos, balones, caras, camisetas, estadios, etc. Los más conocidos son «SuraklinMix» y «Wolf Furry Evolution».

LO ENCONTRARÁS EN: **www.pesoccerworld.com www.pesinsight.com y http://pes4.animersion.net/index.htm**

Lo que dice el respetable

Suerte, campeones

Ya queda menos para la gran final de los World Cyber Games y las competiciones nacionales de «FIFA 2005» se suceden para ir seleccionando a los finalistas. Por el momento, ya se han celebrado importantes torneos en Zaragoza, Madrid, Barcelona y Valencia y entre los primeros puestos encontramos a jugadores ya conocidos como Trabuking, Delfín, Arkite o Alex, entre otros muchos "cracks" de «FIFA 2005». Podéis ir siguiendo las competiciones y apuntaros a las que todavía estén en fase de inscripción en las páginas web que os indicamos.

Lo encontrarás en: **www.efm-gaming.com www.torneo.fifaesp.com y www.es.easports.com/pages.view.asp?id=1897**

La prórroga

Fran Vázquez en NBA Live



Ya se ha celebrado un nuevo Draft de la NBA en la que los equipos han elegido a los jugadores más prometedores, así que no tardes ni un segundo en bajarte el parche que actualiza la base de datos de «NBA Live 2005» para que puedas tener a nuestro Fran Vázquez en los Orlando Magic, que lo eligieron en el número 11.

Lo encontrarás en: **www.mysweetpatch.com/boutique/pafiledb.php?action=file&id=391**

la comunidad

¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A MICROMANÍA, C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Zona Micromanía

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes

FAHRENHEIT



Elige tu favorito de entre los que aparecen en la sección review, en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de: lacomunidad@micromania.es

Este mes hemos elegido uno de los juegos de aventura más innovadores del género de los últimos tiempos, «Fahrenheit». Un thriller interactivo en el que todas tus decisiones pueden alterar la historia del juego, con un complejo guión que te ofrece total libertad para que puedas llegar a distintos desenlaces.

El mes pasado elegimos un juego de estrategia: «Port Royale 2». Y vosotros también, por abrumadora mayoría.

Hace 10 años

Por el camino

Llegamos al número 10 de la tercera época con un montón de novedades en todos los ámbitos: hardware, eventos, grandes títulos... En portada os anunciábamos el reportaje de una osadía delirante: «Kingdom O'Magic», una aventura de SCi que recuperaba un humor algo olvidado en el género y que tan buenos frutos había dado años atrás.

El megajuego del mes, «Destruction Derby», de Reflections, no tardó en formar parte de los clásicos de la velocidad.

Y también os presentábamos el primer sistema doméstico de realidad virtual que llegaba a nuestro país, las I-glasses!



Contactos

MI NOMBRE ES PABLO ANTONIO NAVARRO REYES y soy el creador de un videojuego libre y gratuito llamado «PiX Pang»: un remake del juego de recreativas «Pang». Quisiera darlo a conocer, así que aquí dejo un enlace a la web del juego: **http://pixpang.nodani.com**

Pablo Antonio Navarro Reyes (Pixel)

LA COMUNIDAD HISPANA DE «EVE ONLINE» EXISTE. Sólo hay que conectarse al canal hispano. Somos unas cuantas corporaciones hispanas. Yo estoy en Quasar Technologies, una coorporación de más de 50 jugadores hispanos. Puedes acceder a nuestro foro en la web: **www.quasar-tech.net/forum**

Jesús Orantor

ESTOY MUY INTERESADO EN CONSEGUIR «PRIVATEER 2: THE DARKENING» en español, puesto que está descatalogado. En Internet solamente se venden copias en inglés. Si algún lector estuviera interesado en vendérmelo, puede ponerse en contacto conmigo.

jesusfranco1978@yahoo.es

QUEREMOS DAR A CONOCER NUESTRO PROYECTO: REDCODE ELECTRONIC SHORTS. Se trata de un multisquad que nace de la unión de cinco canales del mundo del gaming con un mismo objetivo: llegar a lo más alto en las comunidades de «Counter Strike Male», «Counter Strike Female», «FIFA Football», «Warcraft 3» y «Dawn of War». Estamos inscritos en las competiciones más importantes de la temporada y queremos alcanzar una única meta: ¡ser los mejores! Visítanos en la web: **www.redcode-esports.com**

Humor Por Ventura y Nieto



Lenguas de trapo

...OH, DEFINITIVAMENTE, LO QUE QUIERO DECIR ES, ¿quién quiere jugar llevando solamente a los buenos?

James Parker, productor ejecutivo de «Heaven vs Hell»

SINCERAMENTE PENSAMOS QUE ESTAMOS PREPARADOS para afrontar el próximo título de la serie «Heroes of Might and Magic», y que podemos hacer algo realmente bueno.

Alexander Mishulin, director creativo de Nival Interactive

LA IA DE «COSSACKS II» ES CONSERVADORA, espera que el jugador tome la iniciativa y luego explota las posibilidades de un buen contraataque.

Mario Kroll, productor asociado de CDV

LO QUE MÁS ME ENORGULLECE DEL INTERFAZ DE «MYST V» es que ya puedo decir que mi madre podrá jugar a un juego 3D en tiempo real.

Rand Miller, creador de «Myst V: End of Ages»

¿POR QUÉ HAGO AVENTURAS? porque cuentan historias que llegan a los sentimientos de la gente. Las historias me enseñan algo de mí mismo y del mundo, y eso es algo que no abunda en otros géneros.

Rand Miller, creador de «Myst V: End of Ages»

¿CUÁNTAS UNIDADES se pueden controlar a la vez? Hemos estado pensando mucho en ello durante el desarrollo.

Jasen Torres, jefe de diseño de «Dragonshard»

...ESTOY INMERSO EN EL GUIÓN de «Prince of Persia» para el cine... Me temo que no voy a tener tiempo para ponerme con otro juego este año.

Jordan Mechner, creador de «Prince of Persia»

¡¡¡BUSCAMOS REDACTORES Y COLABORADORES!!!



- ¿Tienes más de 18 años?
- ¿Jugar con tu PC es tu entretenimiento favorito?
- ¿Crees que eres un experto en videojuegos?
- ¿Se te da bien escribir y te gustaría hacer de ello tu profesión?

Si todas tus respuestas han sido afirmativas, no te lo pienses más... ¡¡ESCRÍBENOS!!

ENVÍANOS UNA REVIEW ESCRITA POR TI:

- Si es por E-MAIL a: lacomunidad@micromania.es indicando REVIEW en el asunto.
- Si es por CORREO POSTAL a la dirección: Revista Micromanía. REVIEW. Hobby Press S.A. Calle de los Vascos nº 17, 28040, Madrid.

No te olvides de facilitarnos los SIGUIENTES DATOS:

- Nombre y apellidos, dirección y edad.
- ¿Cuales son tus géneros y juegos favoritos?
- ¿Cuánto tiempo llevas jugando?
- ¿Cuál es la configuración básica de tu PC?: Procesador, tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, memoria, periféricos: (Volante, joystick,...)

Play2Manía



¡Llega el gran Rival de GTA!

En portada. Este mes Play2Manía te ofrece en primicia las primeras imágenes sobre «True Crime: New York City», una aventura de acción y conducción que promete convertirse en el más duro rival para «GTA San Andreas».

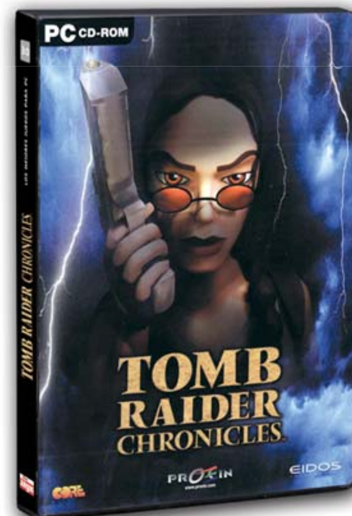
Especial PSP. Llévate gratis, además, 36 páginas con todo lo que necesitas saber sobre el lanzamiento de PSP: todas las funciones de la consolas, todos sus juegos, periféricos, películas en formato UMD...

Comparativa: Juegos de Terror. Descubre las mejores aventuras de miedo para PS2 y encuentra la más se adapta a tus gustos: «Resident Evil», «Outbreak 2», «Silent Hill 4»...

El cine en tu consola. Un completo reportaje donde descubrirás todo sobre los próximos "estrenos": «Torrente 3», «Matrix: Path of Neo», «The Warriors...»

Guías Coleccionable. Y no te pierdas la guía completa de «Medal of Honor: European Assault», en un formato especial que podrás guardar en la caja del juego.

Computer Hoy Juegos



¡La Tercera Edad de los Imperios!

Microsoft descubre América: Llega el tercer capítulo de la serie «Age of Empires», un punto y aparte en el género de la estrategia.

Los mejores Test: «Noctámbulos», «Fahrenheit», «Los 4 Fantásticos»... sometidos a las exigentes pruebas de su laboratorio: 24 PC y 48 Test de compatibilidad.

Juego de regalo: Este mes, las aventuras nunca contadas de Lara Croft en «Tomb Raider Chronicles».

Nintendo Acción

¿Quieres tener mascota?

Especial Pasatiempos Pokémon. Más de 40 pasatiempos para disfrutar. ¡Puedes ganar una tele LCD y una GameCube!

La estrella es Esmeralda. Un reportaje de 8 páginas con todos los detalles de la nueva edición Pokémon para Game Boy.

Nintendogs. Te descubren todas las claves del juego más esperado para Nintendo DS. ¡Va a causar sensación!



HobbyConsolas



¡Así es Resident Evil 4 en PS2!

Primer contacto con «Resident Evil 4» (PS2). El número de septiembre, Hobby Consolas os ofrece una exclusiva terrorífica: ya han jugado a la versión de «RE4» para PS2, y os cuentan cómo será, qué novedades incluirá... iy también avanzan las primeras imágenes de Resident Evil 5 para PS3 y Xbox 360!

«Final Fantasy XII». El corresponsal de la revista en Japón ha podido probar este esperadísimo juego de rol para PlayStation 2. ¿Queréis saber qué le ha parecido?

«Driver 4». Han viajado a Newcastle para seguir de cerca el desarrollo de esta aventura de acción para PS2 y Xbox 360, y os adelantan todos los datos para que estéis a la última.



Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

GTA San Andreas

Quiero más y más

Como ya está disponible «GTA San Andreas» me gustaría saber si hay alguna web en la que incluyan mods, añadidos y skins para modificar el juego, como ocurría con los antiguos. ■ *Alejandro Colomina*



¡Pues estás de suerte!, porque la comunidad de «GTA San Andreas» es auténticamente brutal. Hay muchas páginas en Internet donde se incluyen innumerables modificaciones. Algunas de las más interesantes son: ***www.planetgrandtheftauto.com/gtasa/*** y ***www.gtagaming.com*** En ambas hay mucho contenido.

AVENTURA

Syberia II

El salmón escurridizo

Estoy atascada en la pesca del salmón, he puesto todos los anzuelos y no hay manera de que salga el salmón rosado. ¿Qué puedo hacer? ■ *Ester esterita*

Si rebuscas en la repisa de la chimenea hallarás un manual de pescador, en donde puedes ver el anzuelo adecuado para un salmón. Coge el vivero de la cocina y sal al patio trasero. Allí reposa una caña sobre el lago. Pon el anzuelo situado en la esquina superior derecha y lanza el sedal en el remanso. El pez que necesitas es el salmón anaranjado.

DEPORTIVOS

NBA Live 2004

Plantillas al día

Estoy enganchado al juego anterior de la serie «NBA Live», la versión 2004, y quisiera saber si existe algún parche para actualizar las plantillas a esta temporada. ■ *Pello Múgic*



Pues sí, puedes descargar un parche que modifica la base de datos del juego, para actualizar al completo las plantillas de los equipos de la NBA. Lo encontrarás en la zona de descargas de NBA Live Series Center: ***www.nba-live.com***

ESTRATEGIA

Sim City 4

Energía eólica

No me aclaro. Hago molinos eólicos, a pesar de que son muy caros y no paran de pedirme más. ¿Hay alguna manera de tener energía sin que la ciudad esté permanentemente contaminada? ■ *Alcalde Conangla*



Una de las mejores características de «Sim City 4» es el concepto de región, esto es, de ciudades intercomunicadas. ¿Eso qué significa? Pues que puedes crear una zona industrial –comunicada por carretera, transporte público y demás– y concentrar allí todas las centrales de energías contaminantes, necesarias al principio de la partida. Luego, en las ciudades de al lado, te conectas al polígono, les compras energía y tus sims irán todos los días a trabajar allí para regresar luego a una ciudad limpita.

Para ir tirando...



BATTLEFIELD 2

Requisitos muy exigentes

En la página oficial de «Battlefield 2» pone que el juego necesita una tarjeta gráfica con soporte para Pixel Shader 1.4, como una GeForceFX 5700 o superior. Yo tengo una GeForceFX 5600 con 256 MB. ¿Funcionará el juego en mi equipo? ■ *Asier Amezketa*

Raras veces las compañías testean sus juegos en todo el hardware existente y por ello saltan dudas tan razonables como la tuya. Tu tarjeta soporta pixel shader 2.0, así que funcionará sin problemas. Eso sí, no esperes ponerlo en una resolución muy elevada o con texturas de alta calidad si quieres que vaya más o menos fluido.

MUNDOS PERSISTENTES

City of Heroes

Piratas en la ciudad

Hace poco estuve probando «City of Heroes» y vi que había mas españoles de los que yo pensaba. Todos tenían el juego por Micromanía y todos éramos nuevos. Pero sigo teniendo una duda: ¿Qué es eso de los servidores piratas? ¿Me pueden meter un virus o algo? ¿Si dejo de jugar un mes, puedo ahorrarme la cuota? ■ Fernando



Los servidores piratas están en manos de particulares y no ofrecen ninguna garantía ni soporte técnico; aunque hay de todo, claro. Sinceramente creemos que si un juego te gusta no compensa arriesgarse. Respecto a los pagos, puedes dejar de pagar tu cuenta y volver a activarla cuando quieras. Eso sí, el período mínimo –como en todos los juegos online– es mensual, es decir, no podrás pagar diez días porque sólo juegues los fines de semana.

Pagar o no pagar...

Juegos Online

¿Cuánto me cuesta?

Me gustaría que me aclararais algunas dudas que me han surgido sobre los juegos online. En este tipo de juegos hay que pagar un precio determinado al mes ¿no? ¿Es como una tarifa plana por jugar? ¿Y, cuánto cuesta aproximadamente al mes jugar con uno de estos juegos? ■ *Nereida*

Para jugar a un juego online es necesario pagar una cuota mensual, pero hay excepciones. Las tarifas, por lo general, están entre 12 y 14 euros. Por una parte están los juegos en los que cada mes tienes que renovar de manera activa tu suscripción (ya sea con tu tarjeta de crédito normal o comprando una tarjeta prepago). También están los que cada mes cargan la cuota de forma automática en tu tarjeta. Si un mes no vas a jugar tienes que darte de baja y luego podrás renovar tu suscripción. Por último, está «Guild Wars», que no tiene cuotas. Sólo cobrarán por las futuras expansiones.



Si tienes alguna duda, escríbenos

■ **Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



1991 EL ADIÓS A LOS 8 BITS

Los videojuegos siempre han estado en evolución, pero nadie nos había preparado para la gran convulsión de 1991. Los 8 bit quedaron atrás y ya nada volvió a ser como antes...

En raras ocasiones, un solo año ha sido testigo de tantos cambios en la industria Española de los videojuegos. Los ordenadores de 8 bit nos dijeron adiós definitivamente: las productoras ya no versionaban para los viejos Spectrum, Amstrad CPC, MSX y Commodore 64. Muy pocas compañías españolas pudieron migrar de los 8 a los 16 bit y casi todas desaparecieron. La razón de esta debacle es sencilla de explicar. Los juegos de 8 bit eran "familiares": dos hermanos, o unos pocos amigos, podían diseñar un juego comercial en tres meses, con una inversión de unos pocos miles de euros. Pero los juegos de 16 bit, más complejos, exigían un equipo profesional integrado por artistas, diseña- ▶▶

Juegos inolvidables

El arte de asombrar
MONKEY ISLAND Y SONIC

Hace quince años –igual que ahora– parecía que todo estaba inventado en el mundo de los videojuegos... Hasta que salían clásicos que te dejaban con la boca abierta.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

1990 · LucasFilm Games · PC, Amiga, Atari, Sega CD

RON GILBERT, inventó la aventura gráfica al sustituir las órdenes vía teclado por iconos de acciones, y lo hizo con las aventuras de un aprendiz de pirata, Guybrush Threepwood. Con un guión fabuloso, unos diálogos punzantes y una inteligente sucesión de puzzles, «Monkey Island» puso de moda el humor en las aventuras. Sus duelos de insultos forman parte de la memoria popular de los aficionados: "¡Ordeñaré toda la sangre de tu cuerpo!"–"Qué apropiado, peleas como una vaca..." ■



The Secret of Monkey Island



Sonic The Hedgehog

SONIC THE HEDGEHOG

1991 · Sega · Mega Drive, Master System, Game Gear

MEGA DRIVE había sido un éxito en todo el mundo, pero Sega sabía que Super Nintendo y sus juegos de Mario iban a arrasar. La compañía necesitaba una mascota, así que organizó un concurso entre sus empleados. Una de sus asalariadas se inspiró en los erizos que aparecían en un libro de animales y nació Sonic. El cartucho, un plataformas en el que Sonic corría a velocidad endiablada recogiendo anillos, aún sigue generando continuaciones en las consolas actuales. ■

CURIOSIDADES

¿Son los juegos reflejos de la realidad? Opera Soft presentó «Rescate en el Golfo», sólo unas semanas después de que Irak invadiese Kuwait. ¿Fue una casualidad o fruto de un negocio planeado?



Para promocionar sus juegos Ubi Soft metió 100 ordenadores en una goleta de 28 metros y recorrió la Costa Azul. El balanceo debió ser todo un problema para atinar con el ratón...





¿Casualidad o espionaje? «Genghis Khan» era el nombre de dos juegos de Positive e Infogrames con la misma fecha de publicación y ambos mezclaban acción y estrategia...

Más oportunismo descarado: la recreativa «The Berlin Wall» de Kaneko, salió unos meses después de la caída del muro de Berlín, pero no tenía nada que ver con su título.



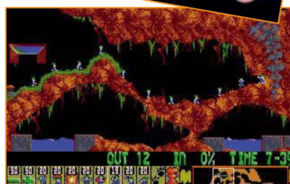
Más allá de los juegos

LOS LEMMINGS
Personajes legendarios

Eran un poco despistados: si te descuidabas, se caían por un barranco o se asaban a la parrilla. ¡Tenías que salvarlos como fuera!

«LEMMINGS» DE PSYGNOSIS era un original juego que nos obligaba a salvar a un centenar de bichitos verdes, empeñados en suicidarse de mil formas diferentes. Usando herramientas como un pico y habilidades como construir escaleras, había que llevarlos hasta la salida. Sin duda, uno de los juegos más adictivos de la historia. El filón se explotó con continuaciones con un desarrollo idéntico, como «Oh No! More Lemmings!», «Lemmings 2» (1993) y «3D Lemmings» (1995), ya en tres dimensiones.







NUEVAS IDEAS: «Lomax» (1996) nos permitía controlar, por primera vez, a un lemming para salvar a sus congéneres. En «Lemmings Paintball» (1996), dos grupos debían encontrar las banderas azules disparándose bolas de pintura. No tuvieron éxito, así que «Lemmings Revolution» (2000) volvió al concepto original. Sus peripecias de los lemmings no acaban aquí, pronto saldrá un nuevo «Lemmings».

PIONEROS

SID MEIER
El rey de la estrategia

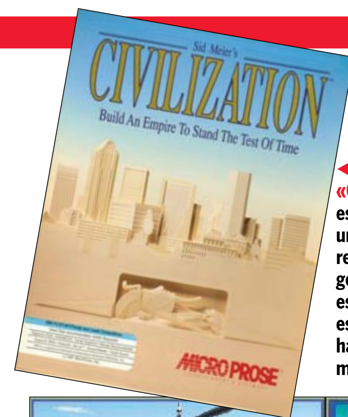
Considerado por muchos el mejor diseñador de juegos de la historia, Sid Meier lleva 20 años en las listas de ventas, y lo que le queda...



LA LEYENDA DE SID MEIER COMIENZA EN 1892 cuando funda la compañía Microprose. Es el "padre" de los simuladores de vuelo y los juegos de estrategia, con títulos clave como «F-19 Stealth Fighter» (1988) y «Civilization» (1991).

REVOLUCIONÓ LOS SIMULADORES en los 80 al usar novedosas técnicas 3D y añadir conceptos clave como las contramedidas. Suyos son los clásicos «Silent Service» (1985), «Gunship» (1986), «M1 Tank Platoon» (1989), y «F-15 Strike Eagle III» (1993), además de numerosas continuaciones.

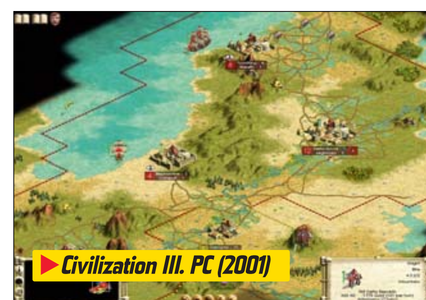
CREO TODO UN GÉNERO al inventar la construcción de imperios con el gran clásico «Civilization» (1991), sin olvidar otros títulos como «Pirates!» (1987), «Railroad Tycoon» (1990), «Sid Meier's Gettysburg!» (1997), «SimGolf» (2002)... Su último éxito ha sido el "remake" de «Sid Meier's Pirates!» (2004) y actualmente está trabajando en «Civilization IV».



LA SAGA «CIVILIZATION» es todavía hoy uno de los referentes del género de la estrategia y su estilo de juego ha sido imitado muchas veces.



Gunship 2000. PC (1991)


Civilization III. PC (2001)

¿Sabías que...



... «Strider II» de Capcom se diseñó para máquinas domésticas, (Amiga y Mega Drive) y después se adaptó a las recreativas?

▶▶ dores y guionistas, un año de trabajo y una inversión económica importante. Muy pocas compañías españolas podían cumplir estos requisitos. Sólo las más poderosas, como Dinamic, Topo y Ópera Soft, sobrevivieron unos años más.

ADIÓS A UN GÉNERO

Las aventuras conversacionales también se despiden del mercado, dando paso a las aventuras gráficas, con los gigantes americanos Sierra y LucasFilm Games a la cabeza. Mantenían el guión y las descripciones pero, en lugar de tener que teclear órdenes, incorporaban menús de iconos, que las hacían más asequibles. «Chichen Itza», de AD, fue una de las últimas aventuras de texto que salió al mercado. Del resto de juegos españoles sólo podemos destacar «La Pulga II» de Ópera Soft y «Narco Police» de Dinamic, un ambicioso arcade con toques de estrategia para Amiga y PC.

RENOVACIÓN

Por suerte, la desaparición de máquinas y géneros suele traer consigo nuevas propuestas. Dos géneros minoritarios, el rol y la simulación, comienzan a despegar. «Hero Quest» de Gremlin y «Drakkhen» de Infogrames, precursores de un rol más sencillo, atrajeron a nuevos jugadores.



▶Hero Quest. Gremlin

Los más veteranos disfrutaron con «Dragons of Flame» de US Gold, basado en la serie "Dragones y Mazmorras", y el impactante «Elvira» de Accolade. Se trataba de un irresistible JDR en primera persona en el que debías recorrer castillos encantados, cementerios misteriosos y catacumbas bajo una iglesia. Tenía geniales gráficos a 256 colores y unos pavorosos efectos de sonido que hacían temblar las recién estrenadas SoundBlaster.



▶Test Drive III. PC

El género de la simulación nos dejó aquel año tres clásicos: «Test Drive III» de Accolade, un estupendo simulador de coches en 3D; «F 19 Stealth Fighter» de Microprose, uno de los mejores simuladores de aviones de la década; y «Secret Weapons of the Luftwaffe» de LucasArts, el simulador de la Segunda Guerra Mundial de Lawrence Holland, quién después realizó la famosa saga «X-Wing».



▶Railroad Tycoon. Microprose

Desde otro punto de vista, la estrategia se había convertido en el género más dinámico, con títulos que abrían nuevos caminos como «Powermonger» de Bullfrog, precursor de la serie «Total War», y «Railroad Tycoon» de Microprose, que consistía en gestionar una compañía ferroviaria y que consiguió dar lugar a un nuevo subgénero.

TODO ACCIÓN

La acción, siempre tan popular, también gozaba de buena salud. A destacar, los arcades de plataformas con perspectiva lateral, como «Night Shift» de LucasFilm Games, en donde debías controlar una fábrica de muñecos de Star Wars; «James Pond» de ▶▶

El Retro-TOP

MÁS Y MÁS RÁPIDO

➔ 1991 ➔ PC, Amiga, Megadrive

Los juegos que más pegaban en 1991 explotaban al máximo los chips gráficos, para conseguir arcades y juegos deportivos que se movían a una velocidad endiablada, aumentando la adicción. «Sonic» arrasaba en las consolas de Sega, mientras que el Amiga disfrutaba de «Turrican II» y «Speedball II». Sólo este último llegó al PC. Por su parte, «Prince of Persia» fue diseñado originalmente para ordenadores, aunque también tuvo su versión de consola. Entonces, era un arcade de plataformas en el que jugabas contra el reloj... ¡un reloj de arena!



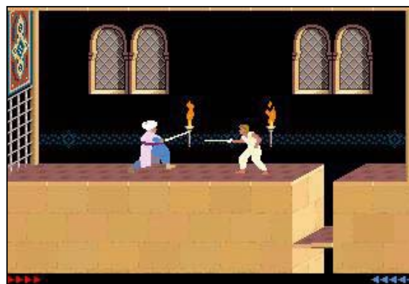
▲ SONIC. SEGA. **Era rápido y divertido, el juego del momento y la envidia de los que no tenían Mega Drive.**

Antes... y ahora

PRINCE OF PERSIA VS PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO

➔ Broderbund ➔ 1990 ➔ PC, Apple II, ordenadores y consolas de 8 y 16 bit

Jordan Mechner estaba en un lío: se acercaba la fecha de entrega de un juego que le había encargado Broderbund pero iba con retraso. Agobiado, encargó la música a su padre y grabó en vídeo a su hermano escalando su cama, para copiar los movimientos. Así nació «Prince of Persia», el primer juego con captura de movimientos. Tenías que recorrer un palacio saltando precipicios, esquivando cuchillas y combatiendo a espada para rescatar a su princesa. Un clásico convertido a todas las máquinas.



¿QUÉ LE FALTABA?
Las pantallas se parecían mucho entre sí y los duelos eran simples: un ataque y una defensa.

➔ Ubi Soft ➔ 2004
➔ PC, PS2, Xbox, Gamecube



El nuevo Príncipe es más acrobático y algo más siniestro que el clásico. Para el combate cuerpo a cuerpo usa una cimitarra y artes marciales. Se enfrenta a monstruos y puede controlar el tiempo y usar poderes especiales. ¡Y qué decir de la Princesa! Ya no se lleva eso de esperar sentada a que la rescaten. ¡Ahora reparte leña como el que más! Las plataformas han dado paso a los entornos en 3D, que permiten una mayor libertad de juego y son mucho más variados.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
Lo de rescatar a la chica en apuros tenía su encanto y no había que aprenderse combinaciones de teclas.

Hechos para recordar...

LA INSPIRACIÓN DE LOS JUEGOS

NO EXISTEN REGLAS PARA PRODUCIR LA "CHISPA" que dará lugar a un videojuego. Los programadores aprovechaban cualquier oportunidad, –y aún siguen haciéndolo– para ponerle nombre a un juego, o fijar su desarrollo, o su género. Series de televisión, pilotos famosos, profesiones arriesgadas... Cualquier cosa vale con tal de que sea popular y llame la atención de los aficionados.



▲ **«NARCO POLICE» fue uno de los últimos juegos creados en España que lograron estar en la portada de Micromanía, en el número 32 (Segunda Época). Y, así hasta la llegada de «PC Fútbol».**

El auge de las plataformas



▲ PRINCE OF PERSIA. BRODERBUND. Sus movimientos eran lo mejor: una gozada ver al Príncipe saltando precipicios...



▲ TURRICAN II. RAINBOW ARTS. El mejor arcade del año para Amiga nos llegó desde Alemania.



▲ SPEEDBALL II. THE BITMAP BROTHERS. Balonmano y rugby futurista. El resultado: máxima diversión.

La compañía

SIERRA ON LINE: ESPÍRITU AVENTURERO





Aunque llevaba una década publicando juegos en EE.UU., Sierra aterrizó en España en 1991. Su estreno fue todo un acontecimiento, con juegos inéditos en ordenador.

» **FUNDADA EN 1979** por el matrimonio Ken y Roberta Williams, Sierra publicó la primera aventura de texto con gráficos, «Mystery House», en 1980. En 1984 IBM les pidió una aventura que aprovechase la potencia gráfica del primer PC, el IBM PCjr. Así nació «King's Quest I», la primera aventura de texto que mostraba al protagonista en pantalla. Pronto le siguieron «Space Quest I» (1986) y «Leisure Suit Larry» (1987).

» **«KING'S QUEST V»** fue el primer juego de Sierra publicado en España. Contaba la epopeya del Rey Graham, cuya familia había sido raptada por el malvado mago Mordack. Las docenas de escenarios en 256 colores, la banda sonora de orquesta, las presentación cinematográfica y los textos en castellano cautivaron a los jugadores de la época. Fue la primera aventura de Sierra que sustituía las órdenes vía teclado por iconos de acciones, –coger, mirar, etc.– que se seleccionaban con el botón derecho del ratón.

» **«SPACE QUEST IV»** llegó unos meses después. Se trataba de una divertida parodia de los comics y películas de ciencia ficción, protagonizada por Roger Wilco, un conserje que se hacía pasar por héroe espacial. En este capítulo viajaba en el tiempo, lo que se traducía en revisitar los escenarios de «Space Quest I» y del futuro –e inexistente– «Space Quest XII».



▶ Space Quest IV



▶ King's Quest V



▲ LA RECREATIVA «THE SIMPSONS» de Konami, era el primer juego dedicado a la genial serie de dibujos animados. Casi 15 años después, aún sigue en antena e inspirando nuevos juegos...



▲ «EXTREME» DE FIREBIRD está considerado el último gran arcade de 8 bit. Toda una epopeya espacial que puso fin a una época. Era todo un ejemplo de lo que podían dar de sí los 8 bit.



▲ «CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT» de Electronic Arts, era un gran simulador. Tomaba el nombre del primer piloto que rompió la barrera del sonido, cuya voz te daba consejos en el juego.



▲ MICROMANÍA ADOPTA a las consolas: en el número 36 de la Segunda Época, incluimos un suplemento de 32 páginas con toda la información técnica de estas nuevas máquinas.

Y ADEMÁS EN... 1991

» ***En la feria*** European Computer Trade Show 91 se presentó el primer sistema de realidad virtual portátil: unas gafas con dos monitores para los ojos que generaban la sensación 3D. En los noventa se pensaba que la realidad virtual era el futuro de los juegos...





» ***Poco a poco,*** los juegos deportivos van más allá del fútbol y el atletismo. «Pro Tennis Tour II» de Ubi Soft era una gran saga de juegos de tenis, mientras que «Links» de Access revolucionó los juegos de golf, con un sistema de golpeo realista.

» ***El 25 de noviembre de 1991*** se celebró el primer concurso nacional de RedCode. Así se llamaba un lenguaje de programación ideado para ocupar la memoria del ordenador. El juego consistía en enfrentar a dos programas y ver quién se "comía" la memoria. La programación comenzaba a abandonar las aulas y a convertirse en algo cotidiano.



¿Sabías que...



... el juego «Zona 0» de la española Topo Soft, estaba inspirado en las carreras de motos de la película «Tron»?

▶▶Millenium, protagonizado por un simpático pez; «Blues Brothers» de Titus, homenaje al famoso grupo musical y cinematográfico; y «Rick Dangerous II» de Core Design, un aprendiz de Indiana Jones.



▶*Shadow Dancer. Recreativa*

Otros arcades que también lograron éxito fueron las conversiones de recreativas «Gauntlet III» de US Gold y «R-Type II» de Activision, el juego de coches «Lotus Esprit Turbo Challenge» de Gremlin, y la recopilación de deportes veraniegos «California Games II» de Epyx.

Dos clásicos cierran el resumen: «Turrican II» de Rainbow Arts, uno de los "shoot'em up" del año, y «Wrath of the Demon» de Ready Soft, el más espectacular arcade para Amiga.

EL AUGE DE LAS CONSOLAS

Después de un tímido inicio, la consola Mega Drive de Sega arrasa en Europa, con clásicos provenientes de los ordenadores, como «Speedball 2» y «Shadow of the Beast», y conversiones de las famosas recreativas «Super Monaco G.P», un arcade de Fórmula 1 en primera persona; «Super Wonder Boy III», plataformas con toques de rol; y «Shadow Dancer» y «Alien Storm», dos arcades de peleas. Pero su mayor éxito fue «Sonic», un genial plataformas con una velocidad de "scroll" nunca vista hasta ese momento.



▶*Fantasia. Mega Drive*

Terminamos el repaso anual con la presentación de Disney, que se hace un hueco en el mundillo consolero gracias a tres clásicos arcades que hicieron las delicias de los más pequeños, que eran los principales usuarios de las consolas de la época: «Fantasia» y «Castle of Illusion», protagonizados por Mickey, y «Quackshot», por el pato Donald.



▶*Quackshot. Mega Drive*

Sega iba tan sobrada que hasta se permitió el lujo de hacerse la competencia a sí misma con dos nuevas consolas: Master System II, inferior a la Mega Drive pero más barata, y la portátil Game Gear. Era infinitamente superior a la Game Boy, gracias a su pantalla en color retroiluminada. ¡Incluso tenía un adaptador para ver la televisión!



▶*Portátil Game Gear de Sega*

Usaba una CPU Z80 de 8 bit a 3,6 MHz, con una resolución de pantalla de 160x144 a 32 colores, 64 sprites simultáneos, 4 canales de sonido y 64 KB de memoria. Tenía un gran catálogo de juegos, con las conversiones de Mega Drive, que incluían «Sonic», pero nunca alcanzó a la máquina de Nintendo debido a la limitada duración de sus pilas. Y es que la máquina más potente no siempre es la que acaba triunfando... ■ J.A.P.

El Retro-TOP

CLÁSICOS DE ORDENADOR

➲ 1991 ➲ PC, Amiga

Aunque los juegos de acción ya eran comunes en el catálogo del PC, los que más vendían eran las aventuras y la estrategia, porque su calidad técnica y profundidad eran insuperables en aquellos momentos. Jugar a «Monkey Island» o «Elvira» no sólo divertía... ¡también servían para entretener a las amistades y fardar un poco! Sus detallados gráficos, los complejos guiones y la música cinematográfica no existían en otros géneros. El humor resultó encajar a la perfección en este género, lo que contribuyó a hacerlas muy populares.



▲ **MONKEY ISLAND. LUCASFILM.** Tenía un guión digno de Hollywood y puso de moda el humor en los juegos.

Modas pasajeras

JUEGOS PREHISTÓRICOS

¡A golpe de cachiporra!

No sabemos qué demonios ocurrió en 1991, pero a todo el mundo le dio por sacar juegos inspirados en la Prehistoria. ¡Y eso que aún no se había estrenado la peli de "Parque Jurásico"!

▶ **JOE & MAC** ❶ de Data East, sigue siendo una de las recreativas más divertidas de todos los tiempos. Los dos protagonistas combatían contra todo tipo de dinosaurios, pero podían subirse uno encima de otro para mejorar sus ataques. Ideal para jugarlo con un amigo.

▶ **CHUCK ROCK** ❷ de Core Design era un divertido arcade para Amiga y para diversas consolas en el que un cavernícola barrigón tenía que rescatar a su mujer... a pedradas...

▶ **PREHISTORIK** ❸ de Titus también era un arcade de plataformas, pero en esta ocasión nuestro hombre prehistórico debía resolver pequeños puzzles y recolectar comida para salvar a su tribu.

▶ **TOKI** ❹ de Ocean, una conversión de recreativa, compartía argumento con «Chuck Rock», aunque aquí el cavernícola había sido convertido en mono por el malo de turno, y era capaz de vencer a los enemigos con escupitajos...

▶ **CAVEMAN UGH-LYMPIC** ❺ de Electronic Arts era el más original de todos: ¡Unas Olimpiadas en la Prehistoria! Claro que los "deportes" eran un poco peculiares: lanzamiento de esposa, salto de dinosaurio con pértiga, pelea de cachiporras...

¿Te acuerdas de...?

SISTEMAS ANTICOPIA

LA PIRATERÍA HA SIDO UN PROBLEMA DESDE QUE SE PUSO A LA VENTA EL PRIMER JUEGO COMERCIAL en los años setenta. Y es que siempre han existido "listillos" que han intentado aprovecharse del trabajo ajeno sin pasar por caja. A lo largo de la historia, todos los formatos de almacenamiento han incluido sistemas anticopia. Algunos de ellos muy curiosos y la mayoría, al principio, eran tan ingenuos como fáciles de superar...



▲ **LAS CINTAS DE CASETE** incluían sistemas de carga "turbo" para impedir el uso de la doble pletina. Los piratas volcaban el juego de la memoria a una cinta virgen y listos...

Las aventuras gráficas hacen su aparición



▲ LEMMINGS. PSYGNOSIS. Original y adictivo, todavía hoy se juega en consolas portátiles y en Internet.



▲ ELVIRA. ACCOLADE. Sus detallados gráficos y efectos sonoros digitalizados revolucionaron el rol.



▲ KING'S QUEST V. SIERRA. Se convirtió en un juego mediático. En EE.UU. salía en periódicos y telediarios.

Más allá de los juegos

SOFTWARE EDUCATIVO

El PC era tan popular que a alguien se le ocurrió que podía servir para otras cosas, además de jugar... Bromas aparte, en 1991 los programas educativos despegan.







» **DISNEY** afianza su presencia en España, a través de Proein, con «Donald y el Alfabeto Mágico», «Mickey y la Fuga del Zoo» y «El Tren Expreso de Goofy». Los más pequeños podían aprender los números y las letras.

» **LA COMPAÑÍA COKTEL VISION,** de Francia, inauguró el sello Coktel Educative, lanzando una serie de programas que ayudaban a aprobar diversas asignaturas de EGB. En todos ellos, un simpático extraterrestre llamado ADI –Asistente Didáctico Inteligente– ayudaba a los niños a aprenderse las lecciones y a repasar.

» **BRODERBUND** tras el éxito de «Prince of Persia», se animó a traer a España de la mano de su distribuidora Dro Soft el juego educativo «¿Dónde está Carmen Sandiego?». Retaba a los niños a seguir la pista de la ladrona más famosa del mundo por todo el planeta, mientras aprendían geografía.

Y ADEMÁS EN... 1991

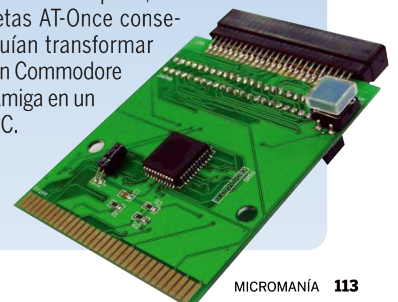


» **En EE.UU.** se llevaron a cabo experiencias piloto para entretener a los pacientes de los hospitales con las consolas portátiles del momento, como la Lynx de Atari. Para sorpresa de muchos, los adultos eran los que más las demandaban...

» **El 14 de mayo,** las principales distribuidoras del país –Erbe, Dro, System 4 y Proein–, se organizan para combatir la piratería, mediante anuncios publicitarios y sistemas de alerta. En 1990 el volumen de ventas de los videojuegos se acercaba a los 6.000 millones de Pts.



» **La compatibilidad da sus primeros pasos.** Entre máquinas, Sega desarrolló un adaptador que permitía jugar a los juegos de Master System y Game Gear en una Mega Drive. Por su parte, las tarjetas AT-Once consiguían transformar un Commodore Amiga en un PC.





▲ EL "DISCO LLAVE" era un disquete encriptado o formateado de manera especial, lo que impedía su copia. Se superaba con un cargador o "crack" que no tardaba en aparecer...



▲ LA PESADILLA DE LOS JUGADORES: cada vez que jugabas una partida, tenías que buscar una palabra en la página X, el párrafo Y y la línea Z del manual, ¡y que no se te perdiera!



▲ ALGUNOS JUEGOS COMO «MONKEY ISLAND», usaban unos discos superpuestos que debías girar, para obtener una combinación con la clave que se te pedía en pantalla.



▲ MÁS DIFÍCIL TODAVÍA: LucasFilm también optó por una página de claves que sólo se podían leer con... ¡unas gafas de colores! que venían con la copia original. Era divertido, pero poco eficaz.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

ABIT Fatal1ty X800XL 512MB

Alta definición en 3D

TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA **Precio: alrededor de 450 €(Consultar)**
Más información: ABIT ***http://www2.abit.com.tw/page/sp/***

Salta a la vista que la característica más destacable de esta aceleradora 3D son sus **512 MB de memoria gráfica** integrada. Este incremento del almacén donde se guardan las texturas que la GPU va procesando se traduce en una mejora del **rendimiento en juegos** con escenarios de texturas complejas como «Half-Life 2», así como en la mayoría de los juegos cuando se activan varios niveles de antidentado o filtrados anisotrópicos y, sobre todo, en **resoluciones de 1600x1200** píxeles por el mayor tamaño de las texturas. Por el momento hay pocos juegos que aprovechen intensivamente la disponibilidad del doble de memoria gráfica, pero no tardaremos mucho en ver cómo títulos como «F.E.A.R.», «Quake 4» o «Prey» sí que llenan hasta arriba esos 512 megas para no tener que acceder a la memoria del sistema, lo que ralentiza notablemente el rendimiento. Además, los módulos de memoria son **GDDR3 ultrarrápida** de 1.6ns, funcionan a una velocidad de 980 MHz y son gestionados por una interfaz de 256 bit.

Respecto al procesador gráfico, esta tarjeta 3D integra el **Radeon X800 XL**, que funciona a una velocidad de reloj de 400 MHz y dispone de **16 canales de renderizado de píxeles** que le permiten alcanzar una velocidad de relleno de 6.4 gigapíxeles por segundo. Soporta por hardware DirectX9.0b y OpenGL 2.0. ■



▲ **El sistema de disipación es muy eficaz, con un ventilador de bajo nivel de ruido.**

LAS CLAVES
- 512 MB de memoria gráfica integrada.
- Preparada para los entornos 3D en alta definición.
- Procesador gráfico con 16 canales de renderizado de píxeles.
- Eficiente "overclocking" que se activa con botón exterior.

INTERÉS



Trust GM-2500

El barón rojo

JOYSTICK DE GAMA MEDIA **Precio: 27,95 €**
Más información: Trust ***www.trust.com***

Además de un atractivo diseño acabado en tonos negros, rojos y metalizados, este joystick destaca por disponer de una **robusta palanca** que hace gala de un preciso movimiento analógico y tiene la característica de permitir **rotarla sobre su propio eje** para controlar funciones como el **timón**. También dispone de un control analógico de **aceleración, 12 botones programables** y un **Hat** de ocho direcciones para mover la cámara virtual de cabina o las vistas exteriores. Se conecta vía USB. ■



▶ **Las ventosas y el diseño de la base aseguran que no se despegará en ningún momento.**

LAS CLAVES
- Diseño estilizado y cómodo.
- Palanca con eje para controlar el timón.
- 12 botones programables y un acelerador analógico.

INTERÉS



Tualin Gold LCD-PC

Pégalo a la pared

PC INTEGRADO EN MONITOR **Precio: 1.399 €**
Más información: Choose&Buy. ***www.choose&buy.com***

A los que buscan el máximo ahorro de espacio junto con lo último en diseño les va a encantar esta genial integración de todo un **PC dentro de un monitor LCD** de 17 pulgadas. Y no es un PC normalito, sino todo un **Pentium 4 a 3 GHz** sobre placa base con **socket 775**, con **512 MB** de memoria DDR2, tarjeta gráfica ATI PCI Express con 256 MB de memoria gráfica, disco duro Serial ATA de 120 GB, **regrabadora DVD** dual y conectividad inalámbrica. ■



▶ **Un PC para alucinar y si además lo cuelgas en la pared o del techo...**

LAS CLAVES
- Monitor LCD con PC integrado.
- Elevadas prestaciones.
- Diseño moderno y acabados de gran calidad.

INTERÉS



Creative HN700

Aislamiento total

➲ **AURICULARES DE GAMA MEDIA** ➲ **Precio: 60 €** ➲ **Más información: Creative** ➲ ***es.europe.creative.com***

Estamos ante unos auriculares de **cancelación de ruido**. Dicho así suena como muy técnico, pero se puede explicar fácilmente diciendo que si te los pones estarás mucho más aislado del ambiente que te rodea que con unos auricular normales. ¿Cómo lo consiguen? La cancelación de ruido activa se basa en un **filtro** que analiza el **ruido del ambiente exterior** y mediante un procesado de la señal elimina la mayor parte del ruido al realizar la mezcla con el audio procedente de la fuente de sonido, adaptando incluso el volumen a las condiciones del exterior. Además, el diseño cerrado de los auriculares minimiza la intrusión de ruido ambiental. No obstante, los auriculares también destacan por otras prestaciones mens exclusivas, como su excelente calidad de sonido, –gracias al uso de imanes de neodimio– que tienen una **respuesta de frecuencia de 20-20KHz.** es decir, cualquier sonido que el oído humano puedes escuchar. ■



▶ Los auriculares se pueden plegar para facilitar su transporte.

LAS CLAVES

- Cancelación de ruido exterior activa para un mayor aislamiento.
- Excelente calidad de sonido.
- Diseño cerrado con revestimientos en piel sintética.
- Control de volumen integrado en los propios auriculares.

INTERÉS





▲ Diseño agresivo y superficie de la base en teflón para reducir el ruido de deslizamiento.

Razer Diamond Back Plasma

Arrasa en la arena

➲ **RATÓN ÓPTICO DE GAMA ALTA** ➲ **Precio: 59,90 €**
➲ **Más información: 4Frags** ➲ ***www.4frags.com***

Puede que seas un as jugando tú sólo, pero de nada te servirán tus méritos cuando luches contra los mejores jugadores en Internet, si no dispones de un ratón **rápido y preciso**. Y ambas cualidades son la razón de ser de este ratón óptico. Su **sensor óptico de 1600 DPI** duplica la resolución de los mejores ratones y alcanza una velocidad de **5.8 megapíxeles por segundo**, lo que le permite detectar movimientos ultrarrápidos y que el puntero reaccione a una velocidad nunca vista hasta ahora. Para gestionar la enorme cantidad de datos que genera semejante resolución, integra un bus de datos de 16 bits. Además, la tecnología de cálculo “Razer Precision” **corrige errores de movimiento en el puntero** y asegura una precisión de movimiento insuperable. ■

LAS CLAVES

- Sensor óptico de 1600 DPI.
- Insuperable rapidez y precisión en juegos.
- Rueda y 7 botones en un diseño optimizado para jugar.

INTERÉS



SoundBlaster Audigy 2 ZS Notebook

Sonido 7.1 para llevar

➲ **TARJETA DE SONIDO PARA PORTÁTILES** ➲ **Precio: 99 €**
➲ **Más información: Creative.** ➲ **Tel: 91-375 4597.** ➲ ***http://es.europe.creative.com***

¿Tienes un portátil de última generación y los juegos te van de maravilla sino fuera por el pobre sonido 2.1 integrado en placa? Pues apúntate al **sonido 3D multicanal 7.1** con esta tarjeta de sonido en formato **tarjeta PCMCIA** para que puedas utilizarla en tu portátil, es la primera dentro de su clase que cuenta con **certificación THX**. Integra el avanzado procesador de sonido **Audigy 2**, con una resolución de **24bit/96KHz** y aceleración de sonido 3D con 7.1 canales bajo EAX Advanced HD 4.0 y DirectSound3D. También decodifica Dolby Digital EX y DTS ES. ■

▶ Tan fácil como insertarla en la ranura PCMCIA y conectar los altavoces a



LAS CLAVES

- Primera en formato PCMCIA 7.1 con THX.
- Iguala las prestaciones de una tarjeta de sonido PCI.
- Sonido multicanal de gran realismo.

INTERÉS



Logitech Playseats

El trono del campeón

➲ **CHASIS CON ASIENTO “COCKPIT”** ➲ **Precio: 299 €**
➲ **Más información: Logitech** ➲ ***www.playseats.com***

El sueño de los aficionados a los juegos de velocidad se ha hecho realidad con esta silla con asiento **"cockpit de competición"**, a la que se pueden acoplar todos los modelos de volantes y pedales del fabricante Logitech. **Construido en acero**, el chasis se monta y ajusta fácilmente. Además, gracias al sistema de bisagras del respaldo del asiento, **se puede plegar todo el conjunto** en un santiamén. La ergonomía del “cockpit” es insuperable y el tejido está diseñado para asegurar una gran durabilidad. Nunca antes, frente a tu PC te habrás sentido al volante de un coche de competición con tanto realismo. ■



LAS CLAVES

- Diseño realista, funcional y cómodo.
- Permite instalar volantes y pedales de Logitech.
- Chasis de acero fácil de ajustar y plegar.

INTERÉS



Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

ASUS A8NSLI Premium • Tu hardware desea vivir aquí

184€ Más info.: ASUS *http://es.asus.com*

Una placa base de referencia con el chipset nVidia nForce4 SLI MCP para Ahtlon 64 con socket 939 y soporte de procesadores de doble núcleo. Dispone de configuración SLI para instalar dos tarjetas gráficas. El chipset es refrigerado por un sistema de disipación pasiva efectivo y silencioso. Además, integra una controladora Serial ATA para instalar discos duros en RAID a 3 GB/s y sonido multicanal 7.1.



ABIT AW8MAX

214 € Mas información: Abit *www2.abit.com.tw/page/sp/*

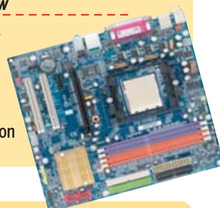
El nuevo chipset Intel 955X permite a esta exclusiva placa base soportar los nuevos Pentium 4 de doble núcleo y también habilita el modo SLI. Integra sonido 7.1 con sello Dolby Master Studio.



Gigabyte GA-K8NMF

89 € Más información: Gigabyte *www.gigabyte.com.tw*

Un precio imbatible, pues esta placa, integra el chipset nVidia nForce4 4X para procesadores Athlon 64, sonido 7.1 y controladora Serial ATA con modo RAID.



Procesador

AMD Athlon 64 3700+ San Diego • Disfruta ya de los 64 bit



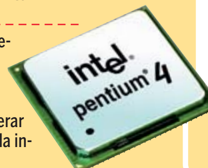
359€ Más información: AMD *www.amd.com*

Nueva generación de Athlon 64 con el núcleo "San Diego", fabricado en proceso de 90 nanómetros y con la novedad del incremento de la caché L2 hasta 1MB. WindowsXP 64 bit ya está disponible y también la versión para Athlon64 de «Far Cry», mientras que otros títulos también han anunciado versiones que harán un uso intensivo de los 64 bit. Un procesador que marca un salto tecnológico real y no sólo más velocidad.

Intel Pentium 4 650 3.4 GHz

429 € Más info.: Intel *www.intel.com*

La nueva era de los procesadores Pentium 4, llega con las series 600, que incorporan instrucciones de 64 bit para operar en el estándar futuro de la informática doméstica.



AMD Sempron 3000+

84 € Más info.: AMD *www.amd.com*

AMD ataca el segmento básico de procesadores con el nuevo Sempron, que sustituye al veterano Athlon XP. Está fabricado en proceso de 0.13 micras y ha sido dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 166 MHz.



Tarjeta Gráfica

Aopen Aeolus PCX6800-256DVD • Superioridad gráfica

299 € Más información: Aopen *http://spain.aopen.com.tw/*

La llegada del GeForce 7800 GTX ha provocado un descenso de precios en las tarjetas basadas en GeForce 6800, que en este modelo viene acompañado de 256 MB de memoria gráfica. Permite estar a la última en prestaciones y efectos 3D. Soporta por hardware el avanzado motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c que hace tan espectacular a «Far Cry» v.1.3.



Sapphire Radeon X800 XL512

424 € Mas información: SapphireTech *www.sapphiretech.com*

La primera aceleradora 3D con 512 MB de memoria GDDR3, que con el procesador Radeon X850 XT la convierten en una central de proceso de entornos 3D sin igual.



ASUS V9999/LETD

179 € Más información: ASUS *http://es.asus.com*

Si lo que necesitas es actualizar tu gráfica AGP, aquí tienes una buena opción con el procesador nVidia GeForce6800 LE y 128 MB de memoria gráfica integrada.



Tarjeta de sonido

SB Audigy 2 ZS • Nada suena mejor



85 € Más información: Creative *http://es.europe.creative.com*

Esta tarjeta de sonido sigue teniendo un precio muy atractivo, que la hace ideal para acceder a las máximas prestaciones en audio 3D, con 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD. Logra un 7.1 muy realista. Está certificada THX y el sonido da una resolución de 24 bit a 96 KHz. Incluye los títulos «T.R.: El Ángel de la Oscuridad» y «Raven Shield».

SoundBlaster Audigy 4 Pro

269 € Más información: Creative *http://es.europe.creative.com*

Si buscas la excelencia de la certificación THX y el audio 3D multicanal 7.1, avanzado, este modelo es el tuyo, con el primer chip de sonido que trata el audio a 32 bit. Soporta el último EAX Advanced HD 4.0.



Trust SoundExpert 714DX

34 € Más información: Trust *www.trust.com*

El modelo más accessible de sonido multicanal 7.1 con el procesador de audio Cirrus Logic C3DX que soporta Direct-Sound3D, EAX, Dolby Digital EX y DTS ES.



Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

56,90 € (+25 por plantilla) Info.: Zboard *www.proximedia.com/local/03014887/*

Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas –membrana WASD para los juegos de acción en primera persona, o membrana QWERTY para uso normal– y por la posibilidad de añadirle plantillas de títulos como «Doom 3», «World of Warcraft», «Medal of Honor» y muchos más.



Raptor Gaming M2

49,95 € Más información: Raptor Gaming (CoolMod) *www.coolmod.com*

Un ratón revolucionario con su sensibilidad de 2400dpi y diseñado por los jugones para arrasar en los FPS gracias a su extraordinaria velocidad y precisión. Cuenta con 8 botones y se puede lastrar el peso.



Logitech MX518

52 € Más información: Logitech *www.logitech.com*

Este ratón óptico ha sido creado por Logitech pensando en su uso con los juegos de acción 3D, pues su sensor óptico llega a alcanzar los 1600 dpi y procesa datos a 5.8 megapíxeles por segundo. ¡Es rápido!



Altavoces

Creative Inspire T7900 • La caja de los truenos



119 € Más información: Creative *http://es.europe.creative.com*

Para sacar partido de las tarjetas de sonido 7.1 hay que instalar un conjunto de altavoces del mismo formato, como este modelo de Creative, que destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas –tweeter y cono de medios– en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido.

Creative GigaWorks S750

430 € Más info.: Creative *http://es.europe.creative.com*

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



TEAC PowerMAX HP10

44 € Más información: Alternate *www.alternate.es*

Auriculares con el mejor sonido 5.1 que incorpora unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer. Su calidad está garantizada y dispone de caja de amplificación externa con todas las conexiones a la tarjeta de sonido.





¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

Componente	Presupuesto
Placa base: Con chipset Intel 955X	190 €
Procesador: Pentium 840D Extreme Edition	700 €
RAM: 2048 MB DDR2 667 MHz	650 €
Tarjeta gráfica: 2 tarjetas GeForce 7800 GTX en modo SLI	1.100 €
Tarjeta de sonido: Creative SB Audigy 4 Pro	269 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/150 en modo RAID	380 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor 716 Serial ATA	129 €
Monitor: LG L3020. TFT 30" 16/9	1.799 €
Altavoces: Creative Gigaworks S750	430 €
Ratón y teclado: Zboard + RaptorM2 Gaming	169 €
Periféricos: Thrustmaster Ferrari F1	220 €
TOTAL	6.085 €

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

Componente	Presupuesto
Placa base: ASUS A8NSLI Premium	184 €
Procesador: Athlon 64 3700+ "San Diego"	359€
RAM: 2048 MB de memoria DDR a 400 MHz	200 €
Tarjeta gráfica: Aopen 6800DVD	299 €
Tarjeta de sonido: SoundBlaster Audigy 2 ZS	98 €
Disco duro: Western Digital Caviar SE WD1600JD	69 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: MSI XA52P Serial ATA	189 €
Monitor: Philips 190 B50	149 €
Altavoces: Creative Inspire T7900 5.1.	119 €
Ratón y teclado: Zboard + RaptorM2 Gaming	169 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	20 €
Saitek X52 Flight Control System	149,95 €
Thrustmaster Enzo Ferrari FF	99 €
TOTAL	2.152 €

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

Componente	Presupuesto
Placa base: Con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P	45 €
Procesador: AMD Sempron 3000+ o Celeron D 3300	75 €
RAM: 1024 MB de memoria DDR a 333 MHz	70 €
Tarjeta gráfica: chipsets NVIDIA GeForce 6200 o ATI Radeon X300	90 €
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	20 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 100	39 €
Lector DVD: DVD 10X	15 €
Grabadora: Grabación DVD-R a 4x	45 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	90 €
Altavoces: Conjuntos 5.1	35 €
Ratón y teclado: Logitech Internet Pro	160€
Periféricos: Saitek P880 Dual GamePad	14 €
TOTAL	698 €

Recomendado Micromanía

Joystick



Saitek X52 • Pilotaje seguro y certero

149,95 € • Más información: Corporate PC • Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS, que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles, y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación...

Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

22,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*



Un gamepad asequible y completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 2005» o «NBA Live 2005» al ofrecer gran precisión en los movimientos diagonales. Cuenta con 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso al parar el potenciómetro de fuerza en disparos a puerta y pases al hueco. Y todo retroiluminado para jugar a oscuras.

Volante



Thrustmaster Enzo Ferrari F. Feedback • Dale curvas

99 € • Más información: *Herederos de Nostromo* • *Herederos de Nostromo* • *www.hnostromo.com*

Una réplica del mítico volante de Enzo Ferrari con un diseño irresistible. Destaca por su comodidad, un sistema de anclaje infalible y la gran calidad de sus materiales. El volante dispone de efectos Force Feedback de última generación, giro controlado por potenciómetros de alta precisión, 9 botones, un D-Pad y dos levas de cambio F1.

Monitores

Philips 190E50 • ¡Ahora verás!

189 € • Más información: Philips • *www.philips.es*



Nada como un clásico monitor CRT para jugar y ahora que han bajado tanto los precios ante el empuje del TFT, es el momento de hacerse con una pantalla plana de 19 pulgadas para jugar a una resolución de 1600x1200 píxeles. Su calidad de imagen es excelente con un tamaño del punto de 0.23 mm. Cumple con la normativa TCO03 para la protección ocular y su resolución máxima es de 1920x1440.

Alternativas

Thrustmaster Top Gun AfterBurner II

69,90 € • Más información: H. de Nostromo • *http://www.hnostromo.com/*



Asequible conjunto de palanca y acelerador HOTAS que se separan, para mayor comodidad. Ambos disponen de mecanismos de alta precisión y resistencia.

Saitek ST90

19,95 € • Más info.: Corporate PC • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*



Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible, que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por su eficaz centrado.

Logitech Rumblepad II

24 € • Más información: Logitech • *www.logitech.com*

Gamepad con un D-Pad de gran precisión en las diagonales y dos motores con Force Feedback. Con 10 botones (6 frontales y 4 en los gatillos), es una gran opción para jugar con simuladores deportivos, como «FIFA 2005».



Saitek P3000 Wireless

49,95 € • Más información: Saitek • *www.saitek.com*



Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.

Logitech MOMO Racing

149 € • Más información: Logitech • Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*

Aún más asequible ahora este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la calidad de sus materiales. Palanca robusta como pocas, con base antideslizante y buen sistema de fijación.



Speed Link 4in1 Force Feedback

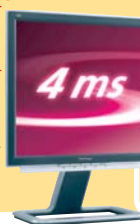
67 € • Más información: 4Frags • *www.4frags.com*



Si eres fanático de los simuladores de rally aquí tienes este conjunto con un módulo independiente de freno de mano y palanca de cambios.

ViweSonic VX724 Xtreme

470 € • Más información: ViewSonic • *www.viewsonic.com*



Puede que por razones de espacio y estética te hayas decidido por un monitor TFT, pues apunta este modelo por su fantástico tiempo de respuesta de 4 ms, un factor esencial para disfrutar de los juegos.

Benq FP231W

1369 € • Más información: Benq • *www.benq.es*



Si puedes tirar la casa por la ventana aquí tienes un impresionante monitor TFT de 23 pulgadas y en formato panorámico 16/9. Vamos, que cualquier imagen que visualice será todo un espectáculo.



Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

SONIDO

Doom 3 con EAX 4.0

Tengo una tarjeta SoundBlaster Audigy 2 y ya he instalado el parche de «Doom 3» que habilita el sonido multicanal mediante EAX Advanced HD 4.0. Pero ahora, cuando estoy jugando, el sonido 3D da algunos saltos y chasquidos. ■ Antonio Gil



Visita la web de SoundBlaster donde explican cómo habilitar el sonido EAX Advanced HD 4.0 en «Doom 3». La web está en: ***www.soundblaster.com/gaming/doom3/***. Además, debes instalar una actualización de los controladores de tu tarjeta de sonido, que está en el archivo "AUD_WEBUP_PCWDRV_1-84-40.exe" Descárgala desde la página: ***http://es.europe.creative.com/support/downloads/download.asp***

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Pedales en «S.C.A.R.»

Tengo un volante Logitech Wingman Formula GP, que el panel de control de dispositivos de juegos de Windows XP detecta correctamente. Sin embargo, en el menú de configuración de «S.C.A.R.» no reconoce los pedales, aunque sí detecta el giro del volante y la pulsación de los botones ¿Cómo puedo solucionarlo? ■ Julio Alcántara



Primero, en dispositivos de control de Windows XP abre las propiedades del volante y haz clic sobre "configuración" para seleccionar el modo de detección de pedales sin eje combinado, es decir, debes desmarcar la casilla. Luego haz clic sobre aplicar y vuelve a abrir las propiedades del volante para comprobar que los pedales funcionan correctamente. No cierres este menú y arranca el juego. Entra en el menú de configuración de controles y verás que al seleccionar la función de aceleración y freno ahora sí detecta los pedales cuando los pisas, siempre que esté abierto el panel de control del volante. Una vez guardada la configuración de controles, ya puedes cerrar el panel de control de Windows XP. No olvides guardar los cambios en el perfil del jugador para que se mantenga la asignación de controles.

SISTEMA OPERATIVO

Imposible jugar online

Tengo Windows XP actualizado al Service Pack 2 y ahora en «Top Spin» o «Medal of Honor» no consigo acceder a los servidores online para partidas multijugador. ¿Cómo puedo solucionarlo? ■ Luis Alcántara



Al instalar el Service Pack 2 has habilitado el cortafuegos de Windows XP y debes configurarlo para que permita excepciones en los programas que comentas. Para ello, desde el panel de control, selecciona "firewall de Windows". Ve a la pestaña "excepciones" y de la lista de programas y servicios, habilita las casilla de "GameSpy Arcade", «Top Spin» y «Medal of Honor».

PLACAS BASE

Elegir chipset

Voy a actualizar mi PC y me he decidido en un Pentium 4 630 a 3 GHz. ¿Cuál es la mejor plataforma para el chip? ■ Caronte



Para procesadores Pentium 4 con socket 775 los chipsets de referencia son el nVidia nForce4 SLI Intel Edition y el Intel 955X. Ambos ofrecen unas prestaciones excelentes y sonido integrado 7.1. Elegir uno u otro depende de los componentes que vayas a instalar. Si tu tarjeta gráfica es de nVidia tendrás mayor integración con una placa base nForce4.

ALMACENAMIENTO

Disco duro a pedales

Mi PC, con una CPU Athlon 64, tiene un disco duro SerialATA de 160 GB que me está dando problemas al cargar niveles en o «Doom 3». Mi anterior disco duro ATA 66 era más rápido en estas tareas, por lo que creo que es el disco duro el que no va bien. ¿Puede ser algún problema debido a la instalación de WindowsXP 64 bit? ■ Javier González



En efecto, el problema reside en la controladora de discos duros de tu placa base, que está gestionando el funcionamiento de la interfaz Serial ATA. Así pues, debes actualizar los controladores de la placa base, es decir, los nVidia nForce4 AMD Edition a la versión 6.66 para WindowsXP 64. Puedes descargarlos de ***http://es.nvidia.com/object/nforce_nf4_winxp64_amd_6.66_es.html***

TARJETAS GRÁFICAS

La memoria gráfica

¿Cómo es posible que las tarjetas gráficas de gama básica como la GeForce 6200 lleven 256 MB de memoria, la misma cantidad que las aceleradoras 3D de gama alta, a un precio tan inferior? ■ David Sánchez

La cantidad de memoria gráfica que anuncian algunos modelos de tarjetas gráficas GeForce 6200 y Radeon X300 no es real. Sólo disponen de 64 megas de memoria gráfica integrada. Los 192 MB restantes los obtienen accediendo a la memoria RAM del sistema. Si realmente buscas un elevado rendimiento con un coste ajustado, te recomendamos las tarjetas de gama media basadas en GeForce 6600 y Radeon X700, con modelos que sí tienen 128 MB reales integrados.

La pregunta del mes

Procesadores doble núcleo



Voy a actualizar el PC y me gustaría que me dierais vuestra opinión sobre si merece la pena un procesador de doble núcleo, concretamente un AMD Athlon64 X2 4200+, para un equipo que se va a emplear sobre todo para jugar. ■ Martín Sanz

Actualmente no hay ningún juego que explote los dos núcleos. Ahora bien, la industria tiende a ello, ya que por ejemplo las nuevas consolas, PS 3 y Xbox 360, disponen de proceso paralelo. Por último, compara precios. Un Athlon64 4000+ cuesta 499 euros, y su versión X2 a 4200+, 569 euros, así que una vez en el margen de adquirir la gama de procesadores más rápidos, quizá te merezca la pena el gasto extra para tener el equipo preparado para el futuro.

¡Resolvemos tus dudas!
■ Si tienes cualquier duda sobre piezas, periféricos, componentes, etc... envíanos un e-mail a hardware@micromania.es o una carta a:
Axel Springer España S.A MICROMANÍA
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

¡¡ANTES QUE NADIE!! Micromanía

La guerra del futuro se libra en tu PC

TOM CLANCY'S GHOST RECON 3

CÓMO SERÁ...

➲ UBISOFT ➲ ACCIÓN TÁCTICA ➲ INVIERNO 2005

➲ **TODA LA ACCIÓN TRANSCURRIRÁ** en Ciudad de México, en el año 2013. Tu labor será rescatar al presidente de Estados Unidos de sus captores.

➲ **EL TAMAÑO DE LOS ESCENARIOS** será descomunal, recreando de forma realista muchos de los distritos de la ciudad verdadera.

➲ **PODRÁS DAR ÓRDENES** a los miembros de tu grupo, que además tomarán decisiones de forma autónoma, valorando los riesgos de cada situación.

➲ **LA TECNOLOGÍA BÉLICA** en que se basará el equipamiento de tus soldados estará basada en proyectos reales y podrás usarla para comunicarte constantemente con tus hombres y vehículos.

Pues sí. La verdad es que nos llevamos un chasco de los buenos hace unos meses, cuando Ubisoft confirmó que nos íbamos a quedar con las ganas de ver «Ghost Recon 2» en nuestro PC. Pero estos chicos son expertos en sorprendernos, porque cuando estábamos en lo mejor de nuestro enfado también nos confirmaron que todo se debía a que veríamos a finales de este mismo año «Ghost Recon 3», y que sería mucho mejor de lo que iba a ser la segunda parte, así que para no entorpecer el desarrollo ni la calidad de la tercera parte tenían que cancelar la segunda... ¡Uff, que lío de continuaciones!

ESTO VA A SER MUY GORDO

Bueno, la cosa es que «Ghost Recon 3» –o, como parece que se llamará finalmente, «Ghost Recon Advanced Warfighter»– se presentó en el último E3. Lo vimos y nos gustó. Nos gustó mucho. Pero es que después de haber conseguido nuevos datos, más imágenes y ver cosas nuevas del juego, nos estamos poniendo cada vez más nerviosos... ¡y es que esto tiene una pinta realmente estupenda! Pero bueno, vamos poco a poco. ▶▶

Ciudad de México te espera para que disfrutes de la acción táctica más intensa y realista que puedas imaginar

◀ **¡SÓLO LOS MEJORES SOLDADOS PUEDEN AFRONTAR LAS MISIONES MÁS PELIGROSAS!** La guerra del futuro se libra en las ciudades, se basa en la tecnología punta y se pone en práctica con los mejores soldados en grupos perfectamente compenetrados. ¿Serás tú el líder que necesitan? ■

Lo de la acción táctica lo tienes dominado. Pero, ¿y si te decimos que tenemos los datos y las imágenes más frescos del gran bombazo del género en el último E3? Prepárate para descubrir, antes que nadie, lo más nuevo de la próxima entrega de «Ghost Recon»



▲ **REALISMO TOTAL.** En el México del futuro cercano la cosa está que arde. Y además es dolorosamente real. Pero también lo será tu equipo, toda la tecnología bélica que usarás y la forma de actuar de tus hombres.



▲ **CON PASO FIRME PERO PRUDENTE.** Hasta que el camino no esté completamente despejado, mejor no te lances a la aventura... Y si no hay salida siempre podrás pedir apoyo aéreo para eliminar obstáculos...



▲ **UN DESCUIDO Y... ¡BUUUM! ¡ADIÓS!** Tendrás que andar con mil ojos y con pies de plomo. Los rebeldes mexicanos no se andan con chiquitas y harán lo imposible por aniquilarte a ti y a todo tu escuadrón.

¡MENUDO ARSENAL!



LA TECNOLOGÍA BÉLICA ES CLAVE. En diez años los soldados usarán algunos de los "juguetitos" de «Ghost Recon 3», pero tú ya los habrás disfrutado en el juego: sistemas que identifican amigos y enemigos, reconocimiento del entorno, comunicación automática... ¡vaya tecnología!

◀ ¡A TUS ÓRDENES! Eres el capitán Mitchell y tus hombres combinan su avanzada IA con las órdenes que les das. Pero además de tus soldados puedes contactar con vehículos, con el mando y hasta con cámaras de reconocimiento del terreno... ■



▲ **LO MÁS AVANZADO EN ARMAMENTO Y EQUIPO.** Rifles modulares "bullpup", fibras que te mantienen fresco, sensores que registran los cambios en el organismo... ¡chico, más que un soldado pareces un cyborg!

CIUDAD DE MÉXICO, 2013

Estamos en el futuro, en ciudad de México. Los presidentes de Estados Unidos, Canadá y México están reunidos en la capital de éste país cuando unos rebeldes asaltan la conferencia y secuestran al líder de los USA. Ya está liada. Así que un grupo de soldados de elite, los "ghost", acuden al rescate de su comandante en jefe. Así empezará la acción táctica más asombrosa que puedas imaginar, y es que «Ghost Recon 3» basará su acción en varios pilares: ambientación, IA sobresaliente y tecnología bélica futurista, pero totalmente real. La coordinación de las acciones de tus hombres, basadas en las órdenes que les asignes, decidi-

La tecnología bélica más avanzada te pondrá en bandeja la victoria frente a un enemigo implacable y escurridizo

ASÍ ES EL SOLDADO DEL FUTURO

LAS UNIDADES MILITARES DE ASALTO del futuro usan la ingeniería bélica más vanguardista. Como suele ser habitual en los juegos de Tom Clancy, el realismo es total. Muchos de los componentes del IWS (Integrated Warfighter System) de los soldados que se mostrará en «Ghost Recon Advanced Warfighter» son prototipos reales o elementos ya en uso de unidades de elite de algunos ejércitos.



❶ **CASCO DE ASALTO ARTISENT**
Cubierta exterior de compuesto M5® capaz de resistir impactos directos de munición de 9, 5.56 y 7.62 mm, así como fragmentos de granada.

❷ **CÁMARA DIGITAL DE ALTA DEFINICIÓN**

❸ **MARCADOR LÁSER DE OBJETIVOS**

❹ **MONÓCULO CROSS COM**
- Pantalla de alta resolución.
- Visualización de datos en tiempo real.
- Soporte de comunicación, control y datos sobre el entorno de acción.

❺ **CAMISETA DE COMBATE CRYE PRECISION™**

❻ **CHALECO CRYE PRECISION™**
- Sistema integral de carga y protección corporal.
- Soporte para transporte de rifle, pistola, munición de armas semiautomáticas y de fragmentación (9, 5.56 y 7.62 mm)

❼ **RIFLE MODULAR PARA MUNICIÓN SIN VAINA**
- Diseño modular bullpup.
- Carcasa externa plástica rígida.
- Munición sin vaina de 6.8 mm.
- 900 proyectiles por minuto.
- Cargador de 45 cartuchos.
- Lanzagranadas de 40mm acoplado.

❽ **GUANTES DE KEVLAR® BLACKHAWK® HELLSTORM FURY**
- Resistencia térmica hasta 800º F.
- Permiten máxima destreza dactilar.

❾ **PANTALONES DE COMBATE CRYE PRECISION™**
- Rodilleras integradas.
- Ajuste al contorno de la pierna para movilidad mejorada.

❿ **UNDER ARMOUR® HEATGEAR®**
- Cubierta de malla bajo pantalones y botas.
- Mantiene al soldado fresco y seco.

⓫ **BOTAS DE ASALTO OAKLEY® ELITE SPECIAL FORCES SI**
- Diseño atlético ligero.
- Control de humedad.
- Agarre total sobre todo tipo de superficies.

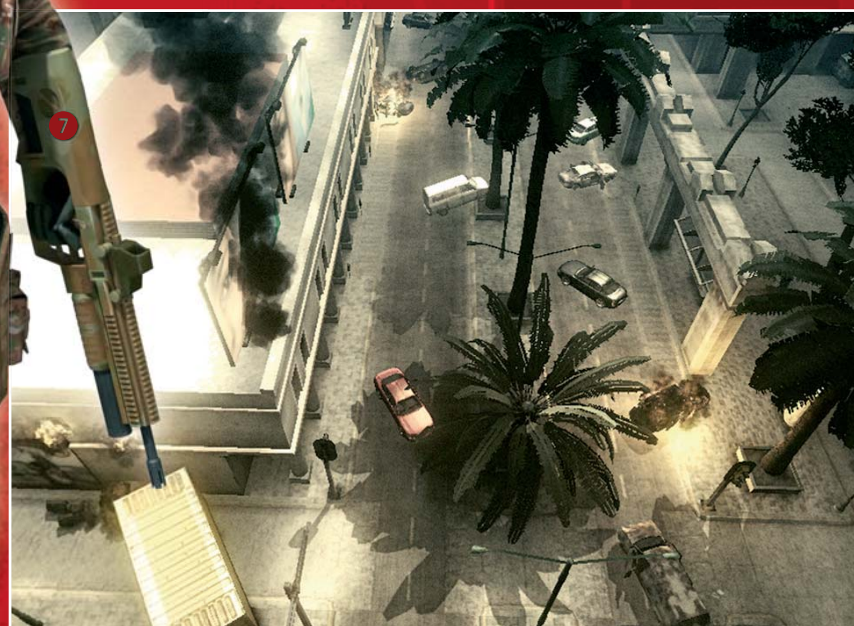
rá el éxito o fracaso de tu misión. Pero ellos también tendrán mucho que decir por sí mismos. La IA de «Ghost Recon 3» se basará en tres apartados: supervivencia del personaje, IA táctica –coordinando movimientos con el equipo– e IA estratégica –decisiones en función del entorno y la situación.

LO ÚLTIMO EN "MODA" BÉLICA

Vale, coge lo que te puede esperar en IA y súmale un entorno tan realista gráficamente como puedas soñar... o como te digan las imágenes que tienes en estas páginas. La cosa no pinta mal, ¿verdad? Pero lo mejor viene ahora. Mira encima de estas líneas y descubre los juguetitos que llevará tu personaje en el juego. Y, sobre todo, atento a las opciones de comunicación con tus hombres, con los vehículos de apoyo y con los "robots voladores" de reconocimiento del terreno. Todos los datos que te proporcionen estarán siempre presentes en tu pantalla gracias al monóculo Cross Com, que te ofrecerá una "realidad aumentada" de tu entorno. Vas a alucinar con la acción táctica de «Ghost Recon 3» y esto sólo es un aperitivo de lo que vas a encontrar. ¡Vamos a México, pero ya! ■ F.D.L.



▲ **LA INTELIGENCIA DEL SOLDADO.** Si quieres IA de la buena, prepárate para la que tendrá el juego. Los soldados buscarán su supervivencia, usarán el entorno y actuarán en equipo... ¡de forma autónoma!



▲ **TU ESPÍA INVISIBLE.** Usa la tecnología bélica más avanzada a tu favor. Utiliza cámaras espía que sobrevolarán el escenario para comunicarte con ellas con tus visores y descubrir cualquier emboscada.



▲ **Y LA HABILIDAD TAMBIÉN CUENTA.** Pero no te descuides y utiliza todas tus habilidades como soldado de elite. Aunque la tecnología es importante... ¡no te va a salvar de las balas del enemigo si bajas la guardia!

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

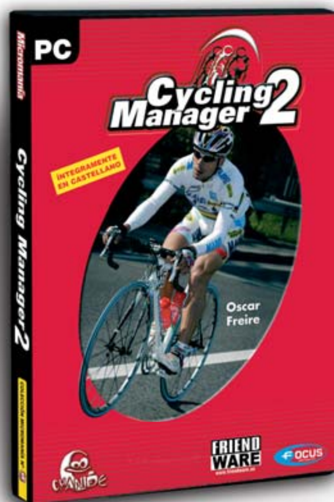
Juego completo

Cycling Manager 2

Género: Deportivo · Compañía: Cyanide · Idioma: Castellano · Espacio: 1,3 GB

Escapadas, persecuciones, metas volantes, sprints... esto es ciclismo y con el juego que te ofrecemos este mes podrás formar parte del pelotón. En «Cycling Manager 2» compites dirigiendo a uno de entre 60 equipos profesionales en cualquiera de las más prestigiosas carreras: la Vuelta, el Giro, el Tour... y así hasta 180 competiciones incluidas.

Tendrás que mantener a tus hombres en los primeros puestos de la clasificación y luchar para que uno de ellos pueda vestir el maillot amarillo de líder. Para ello podrás gestionar contratos, planear entrenamientos, elegir la equipación... y también, dar instrucciones a tus hombres durante la carrera en tiempo real.









Lo que hay que tener

- SO: Windows 95/98/2000/Me/XP
- CPU: Pentium II 350 MHz
- RAM: 64 MB
- HD: 1,3 GB
- Tarjeta gráfica: 8 MB compatible DirectX 8
- Tarjeta de sonido: 16 bit compatible DirectX 8
- Ratón
- Teclado

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.es

Moto GP 3 Ultimate Racing Technology
Carrera en Le Mans

DEMO RECOMENDADA Micromanía

- Género: velocidad
- Comp.: Climax/THQ
- Distribuidor: THQ
- Lanzamiento: 01/09/2005
- Idioma: Inglés
- Tamaño: 151 MB

Además de contar con la licencia del campeonato de Moto GP, la tercera entrega de la serie introduce nuevos y variados modos de juego en dos vertientes: una basada en el propio campeonato y otra en carreras urbanas. En esta demo, podrás experimentar el juego en ambos modos, pilotando una moto del campeonato o un modelo de calle.





Lo que hay que tener

- Sistema Operativo: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 128 MB
- HD: 160 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
- Cursor izq./dcha.: Dirección
- Espacio: Freno trasero



T-72 Balkans On Fire!
3 misiones individuales

- Género: Simulación
- Compañía: Crazy House
- Distribuidor: Battlefront.com
- Lanzamiento: Ya disponible
- Idioma: Inglés
- Tamaño: 192 MB

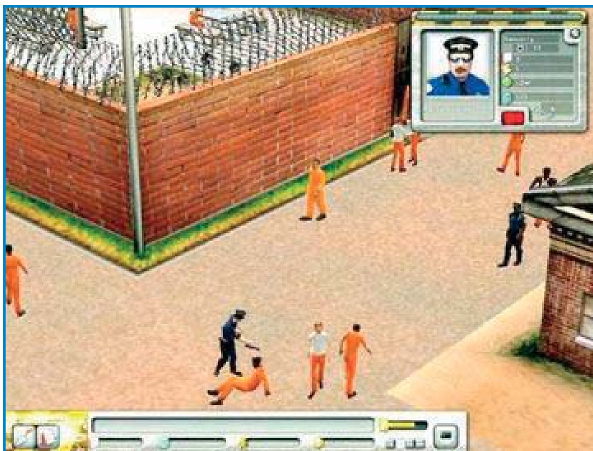
Desde dentro de un tanque de combate las cosas se pueden ver muy distintas que a pie. Estarás bajo la gorra de un comandante de carro y tendrás que ir avanzando según se te vayan marcando los objetivos. La demo consta de tres misiones para un jugador. Tendrás el control, tanto de los mandos de conducción del tanque como del cañón de la torreta y las armas secundarias. Igualmente podrás dar instrucciones a todos los miembros de la tripulación del blindado.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 421 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- R: Arrancar
- Cursores: Dirección
- A/Z: Cambiar marcha
- F7: Torretas



Prison Tycoon
¡Que no se escapen!

- Género: Estrategia
- Compañía: Virtual Playground/ValuSoft
- Distribuidor: Por determinar
- Lanzamiento: Por confirmar
- Idioma: Inglés
- Tamaño: 235 MB

Si dirigir una empresa ya es un gran desafío, ¿te imaginas lo que debe ser hacerte cargo de una prisión? En este juego tomarás el papel del alcaide de una penitenciaría, controlando desde la construcción de las instalaciones hasta las normas de régimen de los presos. La demo te permitirá jugar 60 minutos y en ella podrás emplear todos los recursos que el juego pone a tu alcance para demostrar que se te da bien ser el director de centro penitenciario: el mejor valorado por el ministro, los presos, los funcionarios...

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 405 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.



¡¡Preview!!

Warhammer 40.000: Dawn of War. Winter Assault
Una expansión de lujo

- Género: Estrategia
- Compañía: Relic Entertainment/THQ
- Distribuidor: THQ
- Lanzamiento: 15/10/2005
- Idioma: Inglés

El universo de «Warhammer 40.000» sigue ofreciendo versiones geniales de un título de estrategia en tiempo real que combina una ambientación fantástica con una tremenda jugabilidad. Tras la presentación en el pasado E3 de la expansión «Winter Assault», ahora llega el momento de ofrecer una preview de lo que incluirá como principales novedades para el título. Podríamos destacar la inclusión en escena de una nueva raza, la Guardia Imperial, además de multitud de nuevas misiones. La intención del equipo de desarrollo no es otra que la de consolidar «Dawn of War» con esta nueva expansión, ofreciendo la mejor estrategia en tiempo real con la espectacularidad de «Warhammer 40.000».





Myst V. End of Ages
Los primeros pasos

Género: Aventura · Compañía: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft
Lanzamiento: Septiembre
Idioma: Castellano · Tamaño: 270 MB

Con la quinta entrega de «Myst» Ubi Soft pone el punto final a una de las sagas más emblemáticas del género. En «End of Ages» se mantiene el espíritu de toda la serie, basada en la investigación y la resolución de enigmas, pero también introduce novedades. Aunque se mantiene la perspectiva en primera persona el entorno gráfico es por fin en 3D, lo que mejora la jugabilidad y amplía la libertad de acción con respecto a los anteriores capítulos. La demo te llevará por los primeros instantes de la aventura.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 424 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:

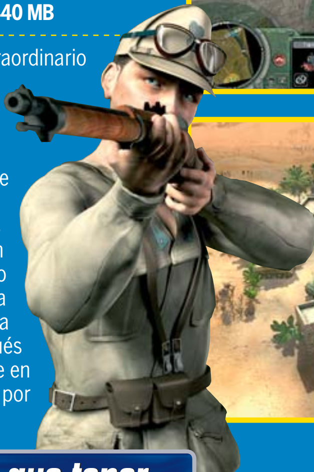
- Cursores: Movimiento
- Ratón: Vistas

Codename Panzers Phase Two
Misión demo

DEMO RECOMENDADA Micromanía



Género: Estrategia · Comp.: Stormregion/CDV
Distribuidor: Planeta deAgostini Interactive
Idioma: Inglés · Tamaño: 440 MB





La segunda entrega del extraordinario «Codename: Panzers» ya se encuentra en su fase final de desarrollo. Hasta su llegada, la demo te permitirá conocer las novedades que aporta. Asumiendo el papel de un commandante podrás liderar pequeñas fuerzas con carros e infantería. La demo consiste en defender una guarnición que será asaltada por el enemigo, para después llevar a cabo el contraataque en una villa próxima, ocupada por las fuerzas enemigas.

Lo que hay que tener

Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium III 1 GHz · RAM: 256 MB · HD: 650 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

Brothers in Arms 2 Earned in Blood
¡Tus hombres vuelven al frente!

¡¡Preview!!

Género: Acción · Compañía: Gearbox Software · Distribuidor: Ubi Soft
Lanzamiento: 15/12/2005 · Idioma: Inglés

La Segunda Guerra Mundial seguirá siendo el telón de fondo para la segunda parte del fantástico «Brothers in Arms». Prevista para diciembre de este año, esta continuación añadirá nuevas opciones y modos de juego. También contará con una nueva campaña individual y otras tantas misiones para el modo multijugador. Otra importante novedad será la incorporación de un modo cooperativo que se complementará con la inclusión de nuevas armas y vehículos. La inteligencia artificial va a ser uno de los aspectos más perfeccionados en «Earned in Blood», ya que ha sido calificada de "nueva generación". Esta vez, Joe Harstock tendrá la complicada misión de liberar Normandía. Aunque, eso sí, apoyándose en sus compañeros, como verás en la preview.







Pariah
Una misión completa

Género: Acción · Comp.: Digital Extremes
Distrib.: Virgin Play · Lanz.: Ya disponible
Idioma: Castellano · Tamaño: 255 MB

Aunque se estrenó en mayo, quizá seas uno de los muchos que todavía no conocen este excelente juego de acción, que ya cuenta con su segunda demo individual. Tu personaje es el de un médico militar que responde al nombre de Jack Mason. Este soldado está destinado transportar a una prisionera que viaja en criostasis, en cuarentena. En la demo del DVD harás frente a una misión en la que, según vayas avanzando, el enfrentamiento irá creciendo en intensidad. Administra la munición para poder contraatacar en todas las zonas del mapa.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1.5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 550 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:

- Cursores: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo
- Espacio: Saltar



¡¡Extras!!

Imperial Glory
Mod Spain



- Género: Estrategia
- Compañía: Pyro Studios
- Distribuidor: Proein
- Idioma: Castellano
- Tamaño: 22 MB

Pyro acertó de lleno en todos los parámetros que rodean al juego. Gran ambientación, excelente acabado gráfico... pero todo ello se ve ahora completado con la creación de un MOD que te permitirá escoger a España durante el juego.

Brothers in Arms: Road To Hill
Herramientas de diseño, SDK

Género: Acción · Compañía: Gearbox Software · Distribuidor: Ubi Soft · Idioma: Inglés · Tamaño: 15 MB

Aunque ya se ha anunciado la próxima salida de la nueva versión de «Brothers in Arms», el equipo de desarrollo sigue potenciando «Road to Hill 30» conscientes del éxito que ha tenido en el mercado. Por ello un completo kit de herramientas para crear mods.

Thief: Deadly Shadows
Editor de niveles

Género: Acción/Aventura · Compañía: Ion Storm · Distribuidor: Proein · Idioma: Inglés · Tamaño: 323 MB

Más herramientas de desarrollo. Esta vez, el turno es para uno de los ladrones más famosos del mundo del videojuego. Si pensabas que ya habías delinquido suficiente nada mejor que ponerte a desarrollar nuevos niveles con los que desplumar a los ricos.

Micromanía 20 años 1985-2005

Aplicación especial
MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS
El adiós a los 8 bit



¡Micromanía cumple 20 años! Seguimos celebrándolo con una nueva entrega de revistas clásicas en archivos PDF, contenidas en nuestro DVD. Este mes, os ofrecemos todas las revistas de 1.991. Se trata del año en el que tienen lugar importantes acontecimientos. Por un lado los juegos de 8 bit dejan de editarse y muchos estudios de desarrollo españoles han de cesar su actividad. Sin embargo, también es el año de la aparición de clásicos en varios géneros. En aventuras gráficas, «The Secret of Monkey Island» fue toda una revelación. En la estrategia, Sid Meier estrenó el mítico «Civilization». También llegaron éxitos como «Lemmings», «Space Quest IV», «Prince of Persia»...

Fahrenheit
Misión demo

DEMO RECOMENDADA Micromanía

- Género: Aventura · Comp.: Quantic Dream
- Distrib.: Atari · Lanzamiento: 15/09/2005
- Idioma: Castellano · Tamaño: 297 MB







Desde la ciudad de Nueva York se presenta esta aventura en la que te enfrentas al enigma de una serie de asesinatos, investigando a los sospechosos, los móviles que inspiraron los crímenes, los extraños rituales que todos ellos parecen compartir y... mientras tanto te preguntarás ¿porqué hace tanto frío? Podrás manejar varios personajes, desde perspectivas tan distintas como la de una detective encargada del caso y uno de los principales sosopechosos.
En la demo podrás disfrutar de algunas secuencias que explican el juego y de vídeos de introducción. Para comenzar la demo, además, contarás con una importante ayuda en castellano que te irá poniendo sobre la pista de lo que tendrás que hacer a lo largo de todo el juego. Recuerda que la investigación es la base sobre la que se asienta «Fahrenheit».

Lo que hay que tener

Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium III 800 MHz · RAM: 256 MB · HD: 510 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 9.0c

Controles básicos:

Cursores: Movimiento · Ratón: Vistas · Botón izq: Acción · Espacio: Cambiar cámara

Actualizaciones

Pariah
Actualización a la versión 1.03. Este archivo soluciona los problemas detectados con la grabación de partidas y con las conexiones por Internet para el modo multijugador. Igualmente se solucionan algunos problemas de jugabilidad generales del juego. Esta actualización incluye mejoras de las anteriores versiones publicadas.

Battlefield 2
Actualización a la versión 1.02. El equipo de desarrollo no ha dado explicaciones concretas de las mejoras que realiza esta actualización, pero considera importante su instalación tanto en equipos como en servidores de juego.

Act of War: Direct Action
Actualización a la versión 1.06. Este archivo soluciona algunos de los problemas encontrados durante el juego con la entrada en escena de algunas unidades de juego. Igualmente se solventan los problemas de juego en determinados mapas. También se solventan algunos errores encontrados en el editor.

S.C.A.R.
Este archivo no modifica el número de versión del juego. El único propósito de esta actualización es la de acabar con el mensaje “Protection Error” que se presenta en numerosas ocasiones a la hora de lanzar el juego bajo sistemas operativos Windows 2000 y Windows XP.

Brothers in Arms: Road to Hill 30
Actualización a la versión 1.10. Este archivo ofrece un mayor soporte para los ratones durante el juego y además se han añadido nuevas opciones de sonido y se ha actualizado la librería de soporte para el juego con el uso de tarjetas gráficas OpenGL.

Warhammer 40.000: Dawn of War
Actualización a la versión 1.3. Esta versión incorpora multitud de mejoras en cuanto a la jugabilidad en general, además de ofrecer un mejor soporte para los mods del juego. En materia técnica se ofrece igualmente mejoras gráficas con el chipset 915GMA.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

No te pierdas...

FIFA 2006

La serie de juegos de fútbol más popular se renueva por completo. Descubre cómo será «FIFA 2006», en Micromanía.

Y en nuestro DVD

KING'S QUEST MÁSCARA DE ETERNIDAD

Juego Completo Original para PC

¡Vive el capítulo final de la saga de aventuras más famosa en PC!



▲ Ayuda a Connor a combatir todos los peligros que acechan a Daventry y salva el reino.



▲ Enfréntate a las criaturas más terribles y resuelve los enigmas de la Máscara de Eternidad.

100% ORIGINAL



Y además, las mejores **demos jugables** del mes, **previews** y nuevas **sorpresas** para seguir celebrando el **Año de Micromanía.**

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.